邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

零售价10元

细胞分裂：断罪 正义的准则！

5月05日 vol.137 双周刊

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide



电攻填字 首发

第一个关于游戏的填字

电攻榜 We are the Soldier

最新士兵题材游戏一览

专题企划

不再只露半张脸

游戏劳动者节日大游行

名著堂

争做五讲四美好游戏

记于最后的单机游戏时代

强打攻略特区

南方群岛的壮丽火拼

正当防卫2 主线攻略

刺客信条2 独家 隐秘墓穴全解析

PC Game Guide 2010 05

ISSN 1008-2352

09 >

9 771008 235008

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP


《大明龙权》新手包CD-KEY：DMYXGL 在官网激活后即可领取价值288元Q币礼包
大明龙权
DM.QQ.COM
4月8日 巅峰公测
腾讯2010年巨献
最华丽PK网游
腾讯游戏
GAME.QQ.COM
Tencent Technology(Shenzhen)Limited 腾讯版权所有，保留所有权利 Copyright © 2009 TENCENT Inc All Rights Reserved
http://dm.qq.com

订电攻，很简单！

现在邮购全年电攻双周刊，立即省40元!!

电攻改双周刊后，有不少新读者来信询问邮购全年杂志的详细步骤，那今天大叔就在这里占用一点空间，来为大家做一个小小的邮购攻略吧！现在只要去距离你最近的任何一个邮局办理邮局汇款业务，写明邮购《电脑游戏攻略 双周刊》杂志全年（请注明几月——几月），杂志就能每月轻松邮递上门哦！现在订购全年电攻还有8折优惠价格哦！



订购全年电攻双周刊

~~原价：240元~~

优惠价：200元

邮局汇款单填写方式

中国邮政汇款单

用户填写

业务种类：邮局通知汇款☑ 自行通知汇款☐（24小时☐ 2小时☐ 实时☐）

附加服务：入帐☐ 邮购☑ 回执☐ 礼仪☐

收款人姓名：金艳

汇款金额（小写）：佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分：2 0 0 0 0

收款人地址（或开户局及帐号）：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部

收款人邮编：200233

汇款人地址：湖北省武汉市武汉大学管理学院××信箱

汇款人姓名：王晶晶

汇款人邮编：430000

附言（限30个字为限）：邮购杂志全年（请注明月份）请在此处填写你的联系方式（手机、电话）

机印记录：汇票号码｜汇款金额｜汇费｜手续费｜收汇日期

经办员： 复核员： 事后检查：

邮购《电脑游戏攻略 双周刊》杂志2010年全年（请注明月份）

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

网上购买：

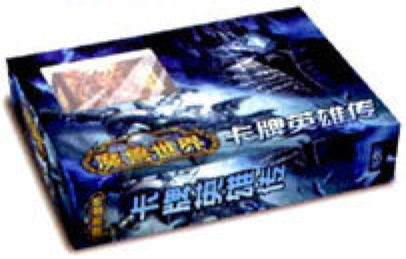
电攻淘宝网店地址：http://shop33860899.taobao.com

征订热线电话：021-64856122转288 021-64855468

电攻系列丛书征订

魔兽卡牌英雄传

48元（送包裹邮费）



决战诺森德 魔兽攻略本

~~原价25元~~ 优惠价15元



诛仙2 游戏攻略本

~~原价19.8元~~

优惠价10元



新飞飞极品攻略

~~原价19.8元~~

优惠价10元



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 心电感应
009 盒子世界——游戏包装会让你掏腰包吗?

PCGG 电攻榜
010 We are the Soldier!
——最新士兵题材游戏一览

PCGG 专题企划
012 不再只露半张脸
——游戏劳动者节日大游行

PCGG 电攻名著堂
018 争做“五讲四美”好游戏
——记于最后的单机游戏时代

PCGG 新作快报
022 细胞分裂：断罪
024 古剑奇谭
026 幽灵行动：未来战士
028 虚拟人生：渴望
029 狙击手：幽灵战士

PCGG 极速体验
030 工人物语7：王国之路
——表面与内涵差距很大
034 带上你的宠物一同去地牢探险
——《黑暗史诗：背叛的灵魂》
036 在冲锋陷阵中完成霸业
——《骑马与砍杀：战团》

PCGG 强打攻略特区
038 《刺客信条2》隐秘墓穴全解析
046 南方群岛的壮丽火拼
——《正当防卫2》主线攻略
052 龙腾世纪：起源地图中文索引攻略（中）

PCGG 互动频道
062 电攻宝盒
070 动漫生活铺
072 卡牌桌游
078 玩家交流

完美月历

2010 电攻新作上市表（五月上）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊 王鹤鸣
文字编辑：李波 沈玉莹
何耀文 孟鑫 胡嵘泉
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 裴佳晨 印珺 欧阳瑛
施凯莲
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64855468
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

一亩三分地 中国最
Chinese Fines

最"好"的新闻那里看? **潘多拉星?or地球?** **拜托，信息太多眼都花了。**



电攻2010·05A补丁

电攻名著堂:

新栏目，让老读者回味一下电攻曾经的经典文章；让新读者不会错过曾经不曾阅读的好作品。

底边条:

以后在杂志的每一页的最下方你都会看到一条边条，或幽默、或劲爆、或百科、或新闻，总之让你每期多一分快乐。

玩具地带:

电攻宝盒的新栏目，本栏目一方面为读者们介绍一些有创意的、好玩的玩具，另一方面我们也会刊登一些很有意思玩具照片，欢迎有创意的玩具场景照片投稿。

电攻填字:

游戏杂志页第一个关于游戏的填字游戏，希望能够喜欢。

《植物大战僵尸2》在1-10年内推出

PopCap公司的创始人约翰·韦奇说："我承诺将会有《植物大战僵尸2》，它上市的时间预计为未来的1-10年。"



等10年后黄花菜都凉了

sky：你怎么不说1-100年，10年，你想等死我们，还不知道到时有没有命玩。

1500张游戏画面拼出的洛克人

近日，有一名国外玩家用众多游戏画面拼接而绘制出了下面这些令人叹为观止的洛克人画像。这名疯狂的玩家用了1500张高宽为120x109cm的游戏画面，而游戏画面均出自洛克人游戏的一代至六代。



远看倒不觉得有什么特别的



近看，其乐无穷，如此庞大的数据量整理出来一定是耗费了不少的心血

《星际争霸2》繁体中文版售价确定

暴雪宣布，受到玩家高度期待的即时战略游戏《星海争霸2：自由之翼》繁体中文版即将于中国台湾、香港及澳门上市，游戏售价约为430元人民币。玩家购买该游戏后，不需支付额外费用，即可加入最新改版的Battle.net进行线上对战。



简装版和豪华版会有非常大的价格差

全新NVIDIA将PC游戏体验推向新高度

2010年3月29日，美国加利福尼亚州圣克拉拉市——PAX East大会刚刚落幕，消费者游戏展会便于上周在美国波士顿举行。NVIDIA公司于今日正式推出其新一代旗舰图形处理器NVIDIAGeForceGTX 480以及GTX 470。

《使命召唤》开发商员工不断叛逃

继Infinity Ward创始人及前任首席席执行官Vince Zampella和前总裁、前游戏督导、前企业文化总监Jason West出走以后，近期又失去一部分主力员工，可以说《使命召唤》开发商IW的核心员工估计已经走得所剩无几了。



他们走的很"安详"

sky：太狠了，挖墙脚都挖到祖坟里来了，作为一个成功团队的散伙，意见分歧可能性不大，否则也不会成就《使命召唤》，那剩下来就只有分赃不均了。

育碧防盗版技术将越来越完善

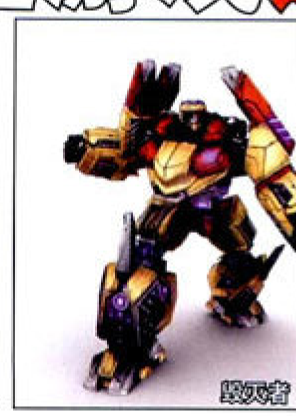


育碧公司的新DRM反盗版技术随一批新游戏推出已经有一段时间了，不过这种技术常常会由于授权服务器无响应或无法连接等原因出现一些故障，尽管如此，育碧公司仍然嘴硬地对Eurogamer网站的记者表示，其线上PC正版授权服务平台将"不断进化和发展"，他们也会继续使用这种反盗版技术。

sky:另外一方面，一个名为Skid Rowdies的游戏破解组织也表示，我们的盗版技术也将越来越完善，最近则已经发布了《猎杀潜航5》游戏的DRM破解补丁，他们并在破解补丁的NFO文件中说明了如何绕过育碧这种新DRM正版验证技术的方法。

预定游戏送模型

玩家如果通过亚马逊预订了《变形金刚：赛伯坦之战》，即可获赠'毁灭者'模型，而如果在网上预订的则可以获赠'震波'模型。



毁灭者



震波

 即时新闻 EA彪悍宣告：是爷们就盗版我们的游戏！EA首席执行官近日对希望盗版EA游戏的人发出了明确的信息："别犹豫，快动手吧"。"另外，如果你自觉是有能力的盗版者，请盗版"

“山寨”的游戏新闻来源

Game News Source

山寨

太官方太专业了，不适合消遣娱乐。 《一亩三分地》，咱玩家自己的山寨乐园！

英国用《侠盗车手》教育儿童远离暴力



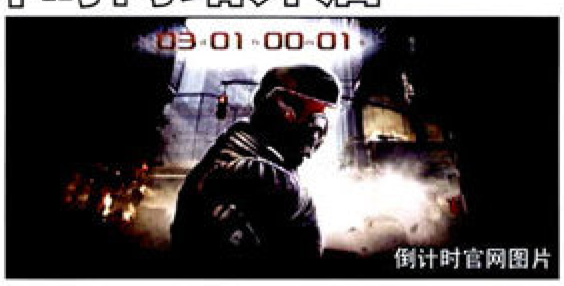
《侠盗车手4》由于太暴力被分级为18禁

在英国默西塞德郡的“Eight学校”，项目组织者们向9到11岁的儿童们，展示了《侠盗车手》的游戏截图，来让他们远离暴力行为，并教导他们暴力的后果。

sky:这一招叫做置之死地而后生，就好比三天不给饭吃，让你知道什么叫“粒粒皆辛苦”；丢你去黑道实习，让你知道什么叫“出来混迟早要还”

入侵时代广场《孤岛危机2》倒计时网站开启

Crytek发布了《孤岛危机2》神秘倒计时网站，并在其官方twitter上发布公告：入侵纽约时代广场将会在10:00，10:20和10:40。



倒计时官网图片

sky:不知道大家有没有看过我做得游戏倒计时专题，现在搞这套的多了去了，不管是好的还是垃圾的，都来追求这个时尚，作为玩家我们只能说：“爱出不出，老子还不玩了。”

妙趣横生的2D版《使命召唤6现代战争2》

一位名叫“CalbiTheZebra”的强人利用简易游戏设计工具Game Maker，将《使命召唤6现代战争2》改造成了另类的2D版，称之为“Call of Duty 6”。游戏体积仅为16MB，时间也只有短短五分钟，不过内容非常丰富，逼真地模拟了原游戏里的六个关卡、六种武器、四种载具、八条路径，甚至还有音效。期间你要步行、开直升机、开雪橇、开摩托艇，用机枪、导弹等各种武器对付敌兵、直升机甚至导弹，肯定能让你忙得不亦乐乎。



虽然损失了一个维度，但2D版游戏却带来了别具一格的画面风格和更快的游戏节奏



玩法很简单：A后退、D前进、W跳跃、鼠标左键开枪

兔子：尽管画面从3D变成了2D，游戏内容完美复刻不打折！

网吧一次接纳3名未成年人将吊销执照

4月7日，文化部下发通知，加大对网吧接纳未成年人违法行为处罚力度。对一次接纳3名以上（含3名）未成年人以及在规定的营业时间以外接纳未成年人，或由于接纳未成年人引发重大恶性案件的网吧，依法吊销《网络文化经营许可证》；对一次接纳2名以下未成年人的网吧，依法责令停业整顿30日；一年内2次接纳2名以下未成年人的网吧，依法吊销《网络文化经营许可证》。



《五狮合体圣战士》三重窘境



早在2006年10月便已完成了第一版的剧本

知名电影评论网站LatinoReview.com在日前专访拥有《五狮合体圣战士Voltron》电影改编权的电影制作公司时获得这项独家消息：好莱坞真人电影版《五狮合体圣战士》证实面临了开除导演、废掉剧本、重新筹备的三重窘境。

阿童木“就读”东京小学

漫画大师手塚治虫笔下的知名角色“阿童木”，原作设定中2003年4月7日诞生于日本东京高田马场的阿童木，在2010年的今年满7岁。于是由当地的户塚第三小学的PTA（家长会）策划，作为新生的阿童木也参与了该校的开学典礼。而阿童木也被任命为该区的「特别儿童」，未来也将出席校内的其它活动。该学区的教育委员会表示，由于阿童木不会成长，因此未来也没有特别考虑让他升级或者毕业。



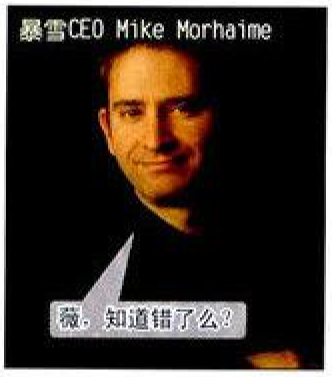
估计阿童木会成为世上最聪明的留级生

即时新闻 “魔兽世界”正式启动未成年人家长监护工程。“这又是在骗人，不把污染源拿掉，网络环境不可能净化。这个工程就是糊弄人，是对社会的不负责任，治标不治本！”著名戒网瘾教授陶宏开对“监护工程”表示质疑。（sky：能让鹬蚌相争，我们很欣慰。）

陈晓薇：放弃魔兽是明智选择 外界评价不重要

导读：陈晓薇语录：暴雪CEO问我：“如果你给暴雪一个忠告，会是什么？”我只有一个词：Flexibility（灵活性）。一次朱骏突然问我有没有因为两年前到九城来而恨他？我当时回答，我真的不恨你，相反我只有感谢。当时九城手上的筹码确实不多，“其实我们只有两个选择，TakeitorLeaveit（接受或者放弃），我们只能是Leaveit（放弃）。”我在这两年里领略到了惊心动魄的商业利益的争夺以及怎么样去平衡。





肥龙：今年5月份小薇正式离开九城，外界对其在九城的作为褒贬不一：有的人说九城因为小薇而失去了魔兽；有的人说九城因为有了小薇而重新获得跟暴雪谈判的资格。朱老板在不同的场合都表达了对小薇的不满和失望，在他和大部分舆论看来，小薇是失去魔兽的罪魁祸首，窃不以为然。

咱们江湖上有句老话叫做：人在江湖，身不由己。其实我觉得小薇在这次事件中只是一个替罪羊，有没有她九城都要失去魔兽。表面上她是九城的大脑，但是脑袋怎么转还是要听脖子的……从小薇还没有入主九城的时候，九城决策层就定下一个论调：家里红旗不倒，外面彩旗飘飘。坚决要摆脱暴雪的掣肘，发展多产品的路线：跟EA合作，跟久游抢劲舞团，跟盛大掐架……有魔兽做底子的九城很强势，而且不止一次地跟同行暗示：老子上面有人！但是风水轮流转，你强势的时候没人惹你，但是一旦有了问题那就是“墙倒众人推，破鼓万人捶”的境况了。CWOW走到今天，不是小薇一个人的错。

小薇最大问题就是：她不懂中国国情。

EA要横：是爷们就盗版我们的游戏！

导读：EA首席执行官John Riccitiello对希望盗版EA游戏的人发出了明确的信息：“别犹豫，快动手吧”。“另外，如果你自觉是有能力的盗版者，请盗版《FIFA在线》、《NBA街头篮球在线》、《BattleForge》、《战地英雄》……”

EA最新的《模拟人生3》游戏在官方正式发售前半个月就被意外泄露，这在业界引起不小的震动，不过EA高层并未对此太过担心。事实证明《模拟人生3》在正式发布后，一周内售出了140万套，现在势头仍然不减。有趣的是盗版的BT种子文件中包含了“如果用户喜欢，那么请支持正版”的建议，在一些人看来，这分明是赤裸裸的商业宣传。EA首席执行官John Riccitiello对此解释说：“泄露版就是一个‘demo’版本，盗版玩家拿不到正版玩家可获取的免费下载内容，比如额外城镇场景，其他社区服务。这是因为正版玩家可以去EA官网注册，盗版注册不了。”

所以一定数量的盗版用户最终被转化为正版用户。Riccitiello甚至开玩笑的解释说，这简直就是一个“秘密”营销计划，主要针对中国和欧洲波兰之类盗版严重的地区。但是他否认是EA自己泄露了游戏。通过泄露及盗版方法发放游戏，EA认为这是一种伟大的尝试，用户更倾向于购买游戏的扩充套件和附加功能，这比30美元的游戏光盘更有意义。EA认为已经找到了对付盗版问题的根本方法，就是用增值服务和扩展附件来解决盗版问题。



EA总裁John Riccitiello



免费世界，盗版无穷，战网一出，谁与争锋？

肥龙：你说你反盗版就反盗版吧，干吗还拿我们中国来说事呢……不过现在越来越多的国内用户开始购买正版软件，这一方面是因为大家都富了、正版也便宜了，我们不在乎那点钱了。一方面是因为现在做游戏的太奸猾了，你不买正版还真是玩不了他的游戏。就比如说星际2吧，无数道上高手经过不懈的努力纷纷发表声明：星际2无法破解，局域网玩不成了（人家根本就没做这个功能）。其实买正版那些钱真不是很多，何况人家那服务也不是白提供的。关键是我们没有一种“付费玩游戏”的理念，在大多数玩家的观念里，我可以在游戏里花钱（而且还花不少的钱），但是你不能伸手跟我要。

九部委发文加大对网游等产业金融支持

导读：4月10日消息，日前，中宣部、人民银行、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署等九部委联合下发《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》，要求金融业加大对网游等文化企业的有效信贷投放，并大力发展多层次资本市场，扩大其直接融资规模。

《意见》要求各部门充分认识金融支持文化产业发展的重要意义，推动多元化、多层次的信贷产品开发和创新。对于处于成熟期、经营模式稳定、经济效益较好的文化企业，要优先给予信贷支持。支持企业开展并购融资，促进产业链整合。《意见》中提及的文化企业，包括游戏、视频、文学等互联网领域。《意见》指出要积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务。各金融机构扩大对动漫游戏、数字产品、电子出版物、网络出版、数字出版等出版产品与高清电视、付费广播电视、移动多媒体广播电视、电影产品等综合消费信贷投放。

肥龙：从早期的网游妖魔化，到现在的国家明文支持，我们经历了网游动荡的一年，在妖魔化的岁月里，我们内心都很淡定。如今终于明文规定网

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游是新兴的娱乐产业了，要加以扶持，我反而有惴惴不安之心。用意是好的，但是具体怎么执行呢？就像经济危机中的房价一样，本来政策是刺激消费，让更多的普通人能享受到买房的权利，结果间接地帮助投机者把房价给炒到了国民不能承受之重的地步。信贷如果是用在游戏开发上，那自然是好事，但是如果是用在炒作、宣传、竞争、盲目的风投上，那又有什么价值呢？

加拿大私自修改游戏主机将被判刑十年

加拿大的玩家们如果想要改机的话，现在风险会很大了。目前加拿大对私自篡改计算机系统软硬件的行为作出了严厉的规定。如果你触犯了这些条例而且被举报的话，皇家骑警可是会找上门的哦。根据加拿大皇家骑警的声明，“修改游戏主机或者计算机根据刑法第342.1条非法行为的判定，可以获刑长达10年。”加拿大刑法342.1条的详情，大致是指任何试图通过对机器改造或使用其他设备干扰其正常工作，获得额外服务、盗窃他人资料的行为，都将会被起诉，并面临判处最长10年的监禁。



皇家骑警

肥龙：“杀人放火金腰带，修桥铺路无尸骸”，这年头盗版、盗号的人没事，还一个个赚的脑满肠肥。那些做正版的反而穷的一塌糊涂日子都过不下去了。之所以有这种现象就是法制观念太淡泊。跟获得利益比起来，那种被抓获和被惩罚的担心纯粹是多余的。人家都说乱世用重刑，我们如果能重罚那些盗版、盗号的人那么就没有现在这样无法无天的人了。什么时候大家具有“知识产权、虚拟物品也是个人财产神圣不可分割的一部分”的观念，那么游戏界就太平了。

翟凌（兽兽）：与网游公司合作是顺其自然

导读：4月9日，著名车模翟凌化身某网游发布会亮相，并在活动现场正式宣布复出。活动现场播放一些网友支持“兽兽”的视频时，“兽兽”忍不住留下了激动的泪水。复出第一单就傍上了“不差钱”的游戏厂商，让很多人大跌眼镜，网民在网上发帖质疑：之前的艳照门事件究竟是不是炒作？感叹网络红人挣钱不嫌形象差。


翟凌

因性爱影音曝光而消失一段时日的“中国第一车模”兽兽在发布会上穿着爆乳、露小腹的性感服装，化身成网络游戏《西游记》里的女儿国国王，主办单位安排粉丝上台送礼物，还播放支持者的打气影片，让兽兽看完哭得梨花带雨似的。

肥龙：波普艺术教父安迪.沃霍尔曾经对他所能预见的未来，作出过两个相互关联的预言：“每个人都可能在15分钟内出名”；“每个人都能出名15分钟”。我想老爷子肯定没有预料到这样的出名方式。无独有偶的是，当年身陷“艳照门”的钟欣桐也是从代言网游开始复出的。人家都说网游这一块鱼蛇混杂，不管是黑道儿的、白道儿的、艳照儿的，只要在这浑水里一趟，立刻捞得盆满钵溢的清白而去，要说这“兽兽门”——这事儿我不能多说，说多了坏事儿。

网易内部邮件承认 大话西游2人员集体辞职

导读：近期，《大话西游2》核心骨干离职一事被炒得沸沸扬扬，4月1日，有人得到网易高层发出的内部邮件，证实传言属实。

该内部邮件称“最近大家已经从各种渠道听说大话工作室的部分骨干员工正在向公司提出离职申请的传闻。在这里，作为公司的负责人，我们很不情愿地向大家证实，确有其事。目前我们正在与大话工作室业务负责人萝卜以及相关同事进行沟通和说服，只要还有一线希望我们都还会尽全力去挽留。”邮件中所指的萝卜正是前西游组产品总监魏剑鸿。

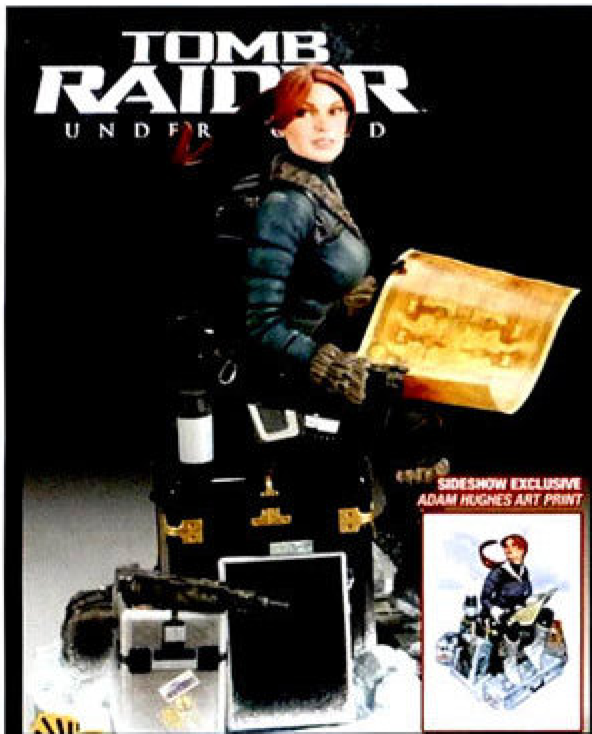
邮件还表示，魏剑鸿之所以离职，是因为感到在网易很难有更大的发展空间，因此想自主创业。邮件落款人是叮当和老陈。


前西游组产品总监魏剑鸿

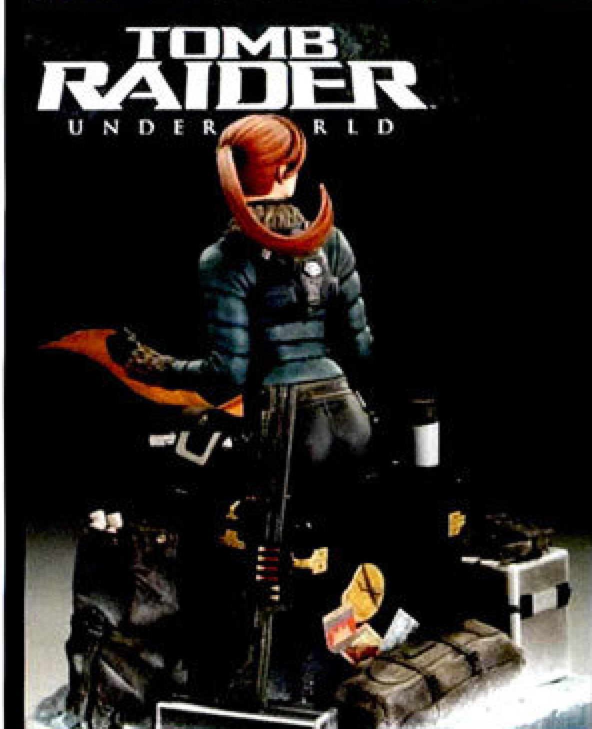
肥龙：我一看到4月1日就心惊肉跳的，这年头很多胆大包天的人什么都敢开玩笑。后来经过向其他人验证，知道此事属实。据坊间传言，核心们离职并不是像邮件中说的那么简单。“难有更大的发展空间，想自主创业”这不过是一种分手的客套话，真实原因是网易对于这些老员工长期不够重视，导致众人心灰意冷。其实我觉得业内的企业家们都有一种矛盾的心态。一方面他们认为“二十一世纪人才最重要，企业以人为本”；另一方面他们又认为“这年头，离了谁地球不都照样转啊？”所以说现在人才流失是很多企业的通病。

丁磊此前曾与大话工作室离职人员进行过谈话，而“大话二7年了你们是怎么保证大话二的在线，稳中有降的”是他的开场白，公司高层的强势也让这批老臣子彻底死心。我个人认为，在国内一款游戏能稳定的运营7年，本身就是一种成就。

即时新闻 为爱献力，不遗余力！渡口网络、搜狐畅游、完美时空、盛大网络、巨人网络等数十家国内知名游戏企业宣布携手17173，鼎力助阵“3.21世界网游日”大型公益助学活动。



Sideshow Toy出品的劳拉人偶，该场景名为“Snow Day”，高36.8厘米，宽33厘米，重4.54公斤，定价260美元（送艺术概念图集）；若不要图册，仍需250美元。



穿的那么多，sky表示非常不满意，这明显玷污了劳拉这个名字



在2005年代言某网游以双方闹僵收场之后，近日，范冰冰再次被传代言网游，消息来自某QQ群曝光的一张疑似范冰冰定妆照.

（sky，不要疑似了，别以为我不知道你们在炒作，但看在是小范份上，我假装上当了。）



车田正美将为美国大片《诸神之战》亲手绘制宣传海报的消息，现在老车的四副最新作品也已出炉。



是由老外摆出来的现实版《植物大战僵尸》。向日葵等经典的游戏元素都被搬到了这片草地上，豌豆加农炮则用罐子来代替。如果能有人COS成僵尸在这些植物面前排成一排就更好了。



一位从来没有错过一款变形金刚模型的达人，这种人必须具备三有：有钱、有爱、有空

 即时新闻 久游网历经3年自主研发的3D横板动作网游《勇士OL》将于4月29日惊艳开启内测。业界“首款骑着打的横版动作网游”腾空出世，届时玩家可以共睹由一流引擎Gamebryo打造的双3D新概念横板动作巨制的卓越风姿。

盒子世界

游戏包装会让你掏腰包吗？

欢迎来到盒子的世界。哦，这不是在讨论魔兽世界的某个版本。起这个题目，是因为下面我们将看到很多很多的盒子，真的不少。小编第一次购买的正版游戏，是《盟军敢死队》。当时的游戏包装十分简单，就是一个彩色的纸盒，上面印着几个大兵，背面再配几幅游戏的画面。说实话，小编是先看到朋友在玩，发现非常好玩，才冲去买下的。如果不是先知道游戏，只凭包装，小编一定会买当时正火的《古墓丽影3》。因为包装盒上的劳拉是很吸引眼球的，当然，你知道，我是在说游戏很好玩。



本应该华丽的包装会有好的游戏

《御姐玫瑰》，诱人的封面，邪恶的手啊，但小编不准备玩，因为电影版很烂。



铺天盖地的宣传为了游戏好卖

小编一眼就认出了TERA——如果你不知道我在说什么，证明你是个非常纯洁的孩子。

现在的游戏为了可以卖得更好，在包装上下的力气也越来越大。HeadFirst公司，曾经参与过业界中许多最优秀游戏的包装设计，如《使命召唤5》，《黑道圣徒2》等。这些从事游戏包装设计的家伙们喜欢把游戏的周边、海报、普通以及珍藏包装都搞得像艺术品一样。这样，可以模糊掉玩家最初购买某类型游戏的决定。当玩家去寻找某款游戏时，可能会被另一款游戏的包装所吸引，而去购买这款游戏。当然如果有一个非常不同寻常的玩家，他也可能忽视掉那些广告，但至少，包装不会是破坏因素。所以，他们认为，游戏包装是一件和游戏一样重要的事情。



游戏宣传时在窗户、柜台上都有宣传图

除了橱窗、柜台，玩家本身就是游戏最好的宣传



有40%的人会因为华丽的包装而产生购买冲动

“波姬小丝和麻辣鸡丝的区别”是赵丽蓉老师这个著名的小品，说明了一个问题：不恰当的包装不会包装出波姬小丝，只会出来一盘麻辣鸡丝。而现实是，很多游戏的包装都很漂亮，但是游戏性就得打问号了。小编就玩过一款叫《摔角玫瑰》的游戏，这个游戏我只看了一眼，就决定买回家玩玩。好吧，我承认，是游戏的封面把我吸引住了。但是游戏玩起来的感觉实在不怎么样，作为WWE的狂热爱好者，这些美女的摔角动作太可笑了。在打了20分钟左右后，小编把游戏盘装好，放在柜子里成了一个养眼的摆设。所以，为了避免上当，有的玩家就提出，他们从不在乎包装如何，重要的是游戏的内容。

所谓的收藏价值不止是游戏本身

还有的死忠玩家认为，游戏除了内容之外，很多人都有其他追求的东西。比如选择初版、限定，只喜欢日版、只喜欢美版或是关于此游戏的一切周边。这样的人冲着一个精美的特典或限定的画册去买游戏是无可厚非的。而那些对于任何版本，任何封面，任何周边都无所谓的玩家，只能说明太有娱乐精神了，对游戏的爱还不够足！对这种说法，相信大多数人还是支持的，小编就买过一个200多块的魔兽手办。一些游戏的包装和周边确实非常精美，有收藏价值。比如《MAX.PAYNE》这款游戏的介绍说明小册子，完全可以当小说看，语言极其犀利，导致小编现在还偶尔翻出来玩玩。其实小编想说的是，众多的周边和限定版产品就是为了这些死忠设计的，为了这些忠实的玩家，设计得再精美也是值得的。



《生化危机5》的周边真丰富啊，还有急救包和手电筒。

最后，奉劝诸位玩家，玩游戏就是图个开心。不论是看重内容还是追求艺术的包装，获得乐趣最重要。当然，在获得乐趣的同时也要看好自己的腰包。

即时新闻： 大宇资讯此次私募592万余股，私募价格为每股台币32元，原股东认购近六成，其余则由智冠与子公司游戏新干线认购。其中，智冠所认购的股数为200万股，占5.5%股份；游戏新干线认购40万股，持股1%；而大宇资讯的股东和信超媒体则持股13.6%。



We are the Soldier 最新士兵题材游戏一览

最近收到不少兵哥哥来信，希望能多介绍一些战争和士兵题材的游戏给他们。大叔心想：我们杂志的主流读者，除了高中大学里的莘莘学子外，就要数驻守祖国各地的解放军、武警战士们了。大叔怎能让最可爱、最忠实的读者们失望呢？说到士兵题材的游戏，从《使命召唤4》开始就从二战进入了现代战争的时代，而今年即将上市的游戏更是将这一题材推向了巅峰，育碧、艺电、世嘉和动视等老牌游戏公司纷纷发布自己的新作，看来游戏战争的舞台又将迎来一轮腥风血雨了！

细胞分裂5：断罪

英文名称	Splinter Cell：Conviction
游戏类型	动作射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	splintercell.us.ubi.com/conviction
上市时间	2010年4月30日



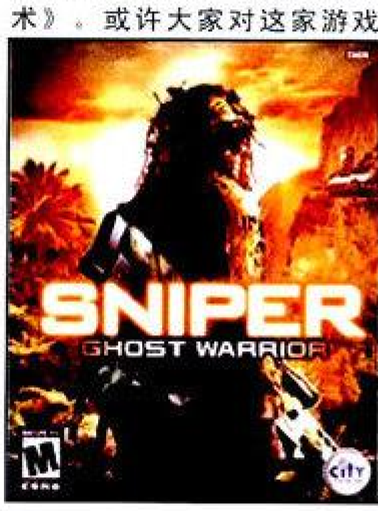
这款原定于4月13号发售的游戏又将推迟，据我所知这已经是育碧第三次将游戏发布时间推迟了。据官方宣布该游戏的PC版将延期至4月30日发布，而Xbox360版会在之前的4月16日面市。对于《细胞分裂》系列，大叔总是带有一种亲切感。不仅是因为主人公的名字也叫Sam，而且之前的三代和四代游戏都是由UBI上海工作室主持完成的，为此我还特地去位于浦东的UBI公司现场采访过中方开发人员。而本代游戏由于引擎的更新已经全部换成蒙特利尔工作室开发了，希望这个变化和不断地跳票不会影响到游戏的品质。



狙击手：幽灵战士

英文名称	Sniper：Ghost Warrior
游戏类型	第一人称射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	www.city-interactive.com
上市时间	2010年5月25日

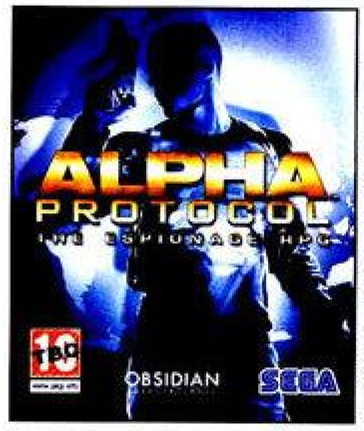
这是CityInteractive公司狙击手系列游戏的第二部，上一部为《狙击手：胜利的艺术》。或许大家对这家游戏公司还比较陌生，但若是说起《杀手的艺术》、《王牌空战》、《禁闭岛》这些游戏大家应该不会不知道吧。本次《狙击手：幽灵战士》开发者也追随大流，把游戏从二战带进现代，主要讲述了一队精英士兵受到上级指派，前往南美某个国家镇压叛乱分子的故事。对于那些喜欢在FPS游戏中承担狙击任务的玩家来说，这部作品是个不错的选择。为了游戏的真实性，狙击望远镜中提供了包括敌人速度、心率等一系列数据。





阿尔法协议

英文名称	Alphaprotocol
游戏类型	动作潜入
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	www.alphaprotocol.com
上市时间	2010年6月



游戏延期对于玩家来说意味着要等待更久的时间才能玩到游戏，但是开发公司总有理由让你相信，延期是对玩家有利的决定。原本定于2009年12月发布的游戏，这一拖就又要拖半年。世嘉公司对游戏发售延期的解释是："世嘉为了让《阿尔法协议》成为名副其实的AAA级游戏大作，确保游戏在发售时达到最佳水平。"游戏故事描述2009年，一架商用飞机上的数百名无辜旅客与航班人员遭杀害，美国高科技的防御飞弹落入了歹徒的手中，你身为特种部队士兵，必须采取秘密行动、找出肇事者，并且将歹徒绳之以法。



边缘战士

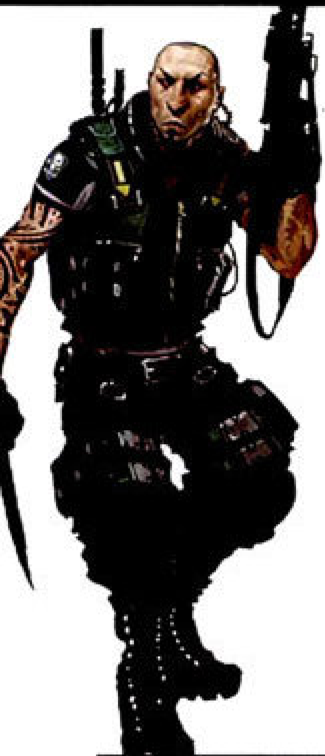
英文名称	Brink
游戏类型	第一人称射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	www.brinkthegame.com
上市时间	2010年9月7日



虽然游戏还未完成，但通过官方发布出来的视频图片，我就能断定这必将是一款"革命性"的FPS对战作品。该游戏背景设定在2035年，由于海平面升高人类被迫迁移至一座特大型海上城市，在生

 即时新闻：4月21日，《征途》[illegible]玩家账号为重点活动，全面开展周年庆典。

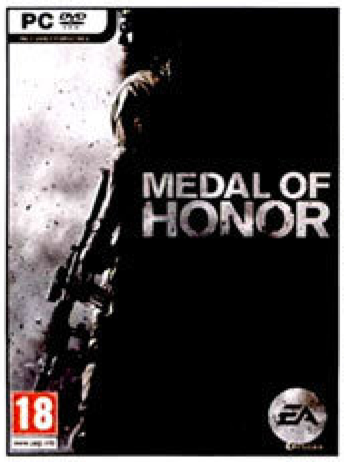
PDF过刊杂志收藏购买微信：b1wz888888



存的重压下市民权益得不到保障，你要对此作出选择：是加入反抗军还是岛上的官府势力，剧情关卡会根据你的选择作动态调整。此外，开发公司Bethesda还为玩家设计了一个“S.M.A.R.T.”指令，只要触发它，游戏AI就会根据当前态势为你代劳一系列人物动作，比如越过栏杆，钻过长凳，抓住物体攀爬等，该指令与游戏结合得天衣无缝，绝对是革命性的设计之一。

荣誉勋章：阿富汗战争

英文名称	Medal of Honor
游戏类型	第一人称射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	www.ea.com/games/medal-of-honor
上市时间	2010年第三季度



《荣誉勋章》过去在二战FPS游戏时代一直都是打压《使命召唤》系列的重磅作品。但当COD4出现后，现代战争彻底占了上风。而如今EA也不得不低下高傲的头步动视后尘。但游戏的开发执行总监Greg Goodrich明确表示，将会把游戏背景设置在真实的阿富汗战场。这与COD的虚拟背景战场有着本质区别。游戏想要讲述的故事是在真实战场上士兵都经历过一些什么东西，而主角第一梯队也是真实存在的部队。官方表示，将会在今年夏天发布一个Demo试玩版，而游戏的正式发布可能比预计时间更久一些……跳票即将到来！



孤岛危机2

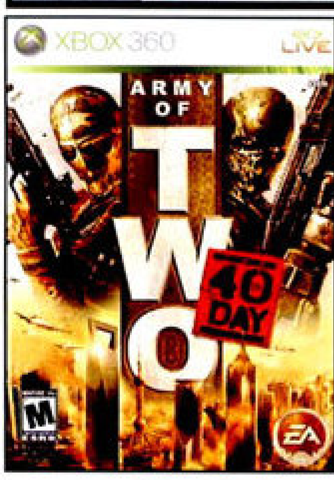
英文名称	Crysis2
游戏类型	第一人称射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	www.ea.com/games/crysis-2
上市时间	2010年第四季度



游戏的试玩版早已发布，并且在官网上免费提供下载。虽然官方不断强调其游戏的剧情和特色，但依旧无法掩饰他们卖引擎多过卖游戏的根本意图。更多图像特效创新，更加逼真的面部质材贴图和更真实的角色动画，就是从另一个角度提醒你：想玩游戏？先换显卡！这种将游戏直接同显卡公司的推广绑定在一起的做法从玩家的角度看去显然是不够诚意的，我们希望EA能将更多精力放在游戏剧情和可玩性特点上来，千万不要捡了芝麻，丢了西瓜。

战地双雄：40天

英文名称	Army of Two：The 40th Day
游戏类型	动作射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	www.armyoftwo.com
上市时间	2010年第四季度（PC）

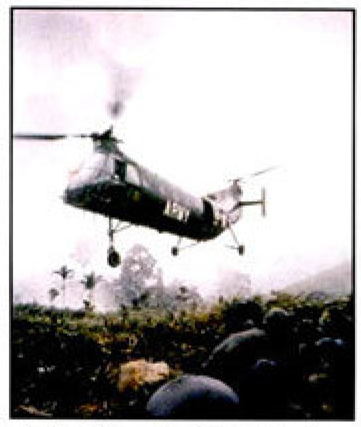


这款游戏的家用机（XB360、PS3）版本已经于今年一月份发布，而迟迟未有声音的PC平台也将于年底登陆。但大叔要带来一个让大家失望的消息，可能国内玩家将与此游戏无缘了，原因就是游戏内容中有不和谐的环节，关键就在于游戏的背景设定在我们居住的城市——上海。故事讲述一连串不可思议的灾难发生在上海并使得上海已经濒临毁灭，然后由玩家扮演的战士要在上海的废墟上展开一场血战……（阿汤：为什么你们的游戏总要以中国为目标？EA老板：因为其他国家都被我们炸平了！）



使命召唤7：黑色任务

英文名称	COD7 Black Ops
游戏类型	第一人称射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	未定
上市时间	2010年11月



这应该是今年本大叔最关注的游戏了，最近听闻游戏将会由Treyarch公司开发让我欣慰不少，因为这家公司就是COD4游戏的主开发。而国外权威论坛爆出的资料证明游戏会有在古巴和南美的任务，提示了背景将设定为冷战或者是越南战争。游戏中玩家将扮演早期的SAS、特别行动组、英军、法军等部队，还将会参加在伦敦，1980年中的伊朗大使馆任务。最后一个有趣的消息是游戏可能包括大家很熟悉的“一起打僵尸”，因为只有Treyarch才开发游戏专用的僵尸战。无论如何，这必定将是《使命召唤》系列的又一次全新尝试。

幽灵行动4：未来战士

英文名称	Ghost Recon 4：Future Warrior
游戏类型	动作射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	www.ghostrecon.com
上市时间	2010年12月



这是育碧今年继《细胞分裂5》后的又一款经典大作。官方依旧延续了其一贯的游戏未上，电影先行的风格，与美国好莱坞电影公司合作制作了一部“幽灵行动4”真人短片，该短片将是游戏的介绍短片，时长为20分钟左右，预算大约800-1000万美元。早前官方公布了这部短片的2分钟预告版（有兴趣的读者可以来我们PCGG官网上观看视频哦），果然是非常精彩的大制作。不过，仅仅做个小电影就要一掷千万金，那花在游戏设计本身的钱还剩下多少呢？（UBI老板：咱不差钱！怕的就是游戏开发好了，钱没花完……）

即时新闻：《剑侠媚影》是由上海幽幽网络通讯科技有限公司发行的一款以武侠为背景的单机版回合制手机游戏。在游戏设计上，开发团队精心设计，取前人精华以为己用，使几个主角在技能方面风格迥异，由此更加突出人物的个性与特点。

不再只露半张脸
游戏劳动者节日大游行

5·1 劳动最光荣 Labor Day

各位观众，正值劳动节到来之际，这里是游戏界的巅峰王座所在地，电脑游戏攻略编辑部，游戏电视台，电攻电视台，艾泽拉斯电视台为您做现场直播第1届游戏劳模阅兵大典活动盛况。今晚，我们将在气势恢弘，气质独特的编辑部里与您一同见证同一个世界、同一个梦想的诞生。百年期盼，七年筹办，再过一会儿，劳模阅兵大典就要开始了，全球各种游戏类型方阵将在象征人类团结、友谊、和平的第九艺术旗帜下接受广大玩家的掌声，是游戏人的百年梦圆，正是绵延几百年的游戏闻名于世界的一次激情享用，将为推动游戏发展，为推动建设持久和平、共同繁荣的和谐世界做出重要的贡献。

亲爱的朋友，当您被阅兵式一幕幕精彩绝纶的场面所吸引时，当您沉浸其中，充满幸福与感动时，您是否留意在这流光溢彩、鼓声震天、歌声悠扬的背后，现场播音员电攻小编们将用磁性的嗓音和无限激情，为大家解读眼前这生动的画面，抑扬顿挫、充满激情的描述，和着灵动美丽的文字，丰富了玩家的视觉，涌动了读者心底的情潮！



致敬 角色扮演劳模队

在这次盛大的节日游行里，最先向我们走来的是角色扮演劳模方阵，也是本次活动里数量最多，阵容最庞大的一支队伍，他们平时在我们玩游戏中可能出场时间并不多，但经过这次劳模游行，我想很快就能对他们熟悉，就算没形象也有个名字，有些个没名字的好歹也混了个眼熟。而我们通常游戏中必备的道具店、武器店、训练师、驿站的掌柜们，就算有个再长再销魂的名字，“某某店老板”这就是他们的统称，人长的靓不靓丽没有关系，关键是卖的东西够耀眼。更有甚者，以前的客栈老板因为种种原因现在都已经没什么人光顾了，明明开着最大的点，每天起早摸黑却无人问津，真是劳动者的苦只有劳动者知道。而至于那些卖花的、卖乖的、卖烧饼的、卖锅碗瓢盆的，看门的、看车的、看热闹的、看主角打怪的，捡钱的、捡吃的、捡便宜的、捡漏网之鱼的，做杂兵被打的、做杂兵队长被打的、做小BOSS被打的、做大BOSS被打的，都可以用一个半字来概括，那就是——NPC。

那些被遗忘的群众演员


瑞雷夫就在“隔壁”的管子里

博德之门Ⅱ
瑞雷夫——我是一棵泡菜

就算是小孩子也会像模像样的说上一句“一将功成万古枯”，那又何况是封神的道路呢？在你到达王座的时候，倒在你剑下的冒险者、妖魔鬼怪之类的东西已经数不胜数了，就算是屠的龙都可以摆上一桌棋牌。不过要是我提到“瑞雷夫”这个名字你时候还会记得那个一直像泡菜一样浸泡在实验罐子里，等待你来赋予死亡的家伙呢？瑞雷夫是你在《博德之门Ⅱ》里遇到的第一个给你真正任务的NPC，虽然我们从头到尾都没有办法从试管里看出他究竟是什么样子。可惜他还不是游戏中你遇到的第一个让你进行对话选择的群众演员，如果除去那些无用的石头，其实还有一个叫做“阿塔夸”的，不过老实说他究竟有什么目的，我现在也记不起来了……



劳动节起源：劳动节源于美国芝加哥城的工人大罢工。1886年5月1日216816名工人为争取实行八小时工作制而举行大罢工并获得了胜利。为纪念这次伟大的工人运动，宣布将每年的五月一日定为国际劳动节。

最终幻想

希德——最勤奋上岗人员

说起我们的希德大叔，玩过《最终幻想7》的玩家一定不会忘记大叔手持长枪指挥飞空艇轰炸的英姿。不过，其实我们的大叔已经孜孜不倦的上岗N年了啊！最终幻想系列从2代开始直到现在的13代，飞空艇的舰长就必然是希德，虽然主角是每代都在换，但唯独飞空艇总是不易其主，连希德的形象也各异，有时是老头有时是壮年，但名字总是希德。可谓是刮风下雨，春夏秋冬孜孜不倦的当着为主角服务的NPC，直到7代中才当了一回主角的战斗伙伴，要是我们的大叔来拿五一劳动奖，还有谁敢来争。


希德大叔的飞空艇技术已经登峰造极了

英雄传说6

天使羊——被上岗的吉祥物

作为游戏的吉祥物可爱是必备的要素，但是如果不小心被加上了“实用”的要素的话就有点不幸了。我们的这群羊羊们，就因为经验和曜晶片，从第一章开始被追杀，第二章就算想藏起来还是被肉丸子砸，第三章的时候索性变大变强成了大肥羊，但依然被屠。从头至尾被主角们追着被迫上岗，不过据说“喜洋洋和灰太郎3”已经找我们的天使羊来做主演了，到时候看弱羊翻身。


就算变大了，还是不停的被主角们“骚扰”

异域镇魂曲

停尸房的搬运工——隐身的劳动者

角色扮演游戏中，每次遇到主角死亡是第一反应就是打开菜单找找最近的存档在那里。当然在异域中可以省却这道麻烦，因为不死的主角每次死后都会在停尸间苏醒，不过你有没有为你如何来到停尸间而惊奇呢？不，你不用摆出好像很自然的样子说“我真的想过啦”。所以在异域的世界中这句话至少是成立的，“每一次主角死亡的背后都有两个勤奋的搬运工。”


每次在停尸房醒来其实都辛苦了搬运工

辐射Ⅱ

亚瑟——厄运日的劳动者

虽然在制作专题的时候有人反复强调上榜的人物一定要真正是在“劳动”的人，不过小编我还是以私心吧这家伙揪了出来，那完全是因为怨念的力量。你想要在游戏中触发和亚瑟有关的“神圣手榴弹2”事件竟然只有0.03%的几率！当年无论如何在废土里徘徊都无法遇见，几乎和撞见耶稣的几率差不多。不过说起来如果主角不触发这0.03%，亚瑟一群人就一直在废土中为了杀那只小老鼠持续“劳动”着……


0.03%的传说

伊苏

多奇——成功男人背后的男人

我们知道亚德鲁有很多女人，而且这个数量以后还会不停的增加，不过亚德鲁永远只有一个男人，那就是多奇。从天上到海里，不是开山凿壁就是掌船把舵，多奇可以说为主角的冒险事业无时无刻的贡献着“白龙马”精神。



亚德鲁一同冒险的“好碰友”

幻世录Ⅱ

多娜——背景之“王”

但凡是个“王”，一般来说就算没人气也有实力、没实力也有魄力，没魄力也有存在感吧。不过就是你将《幻世录Ⅱ》的所有隐藏人物都研究的滚瓜乱熟了，你是否还记得有着这样一位“万兽之母”存在呢？出现在第二关的兽人首都的攻坚战，作为全属性无法察知的背景登场。而就算全世界人民万众一心对抗危机了也没有出来说一句话，或者说压根就没人想到请这位领导出来发言。


自始至终的背景



暗黑破坏神

骷髅——站着、趴着都得打

好吧，我知道看到这堆排骨你会说没有创意，不过这堆小可怜绝对是比即时战略里的“农民”更加“农民”。农民虽然作为基础单位，但是对方过来被屠了也就屠了，可我们的排骨兄不仅在初期成为主角们的经验值，更是可气的是被屠了之后还要被男巫这周扒皮招出来继续奋战。“有谁比我惨”这几个字不仅写在他们的脸上，更是刻在了他们的骨头里啊！


被主角屠了之后，还要帮主角去屠别人

超魔法大战

各位老师们——灌溉祖国的花朵

教师总是伟大的职业，虽然在超魔中各位教师都有着很强大的职称，不过始终都是只有一个头像的技能教导者。当然，游戏里没技能是活不下去的，就让我们来赞扬一下这几位坐在课堂里，让可爱学生冲上前线去的老师们吧。


老师们虽然名头都很响，不过始终都在幕后教技能



双星物语

宠物——我劳动、我成长

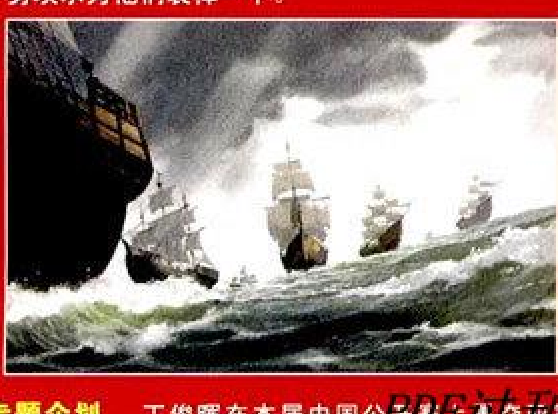
双星不管是猫也好、狗也好、机器人也好，都是要做主角的宠物的。主角在前面风风光光的打怪杀敌，一路留下来的钱币道具就只要由我们的宠物勤勤恳恳的捡取了。想想要不是我们的宠物，主角一路上那些吃的花的从哪里来的啊，可是美味的食物还被主角拿去做升级用，宠物全然不沾边，真是”家有一宠，如有一宝”啊！



大航海时代

水手——只是一堆数字的劳动者

说起大航海就想到水手、说到水手就想到那些性格各异的配角……打住，这里所要说的并不是那些花枝招展的水手伙伴。而是你每次航船打仗所需要的水手，可怜的他们被主角们几个金币就骗上了贼船，然后就化为了那几个数字，打仗运货完全就是这几个数字的加加减减。唯一体现存在感的时候就是因为“数字”太少，船开不动的时候，幸好在4代的时候有曼努埃尔为他们哀悼一下。



致敬 即时战略劳模队

接下来的是即时战略劳模方阵，这是一支大部分由工人和农民组成的无产阶级队伍，是一群为挣工资而被雇用从事体力或技术劳动的人，他们本身并不具备多少攻击力，但一个再庞大的帝国，一定要靠一些勤奋的劳工辛苦地耕田或是铺路或者建造，才能维持其基本运作。在游戏中体现得最为明显，工农的地位被推到至高无上，表面上他们生活在社会最底层，拿着最廉价的工资，攻击力甚至低到可以忽略不计，但采集矿产、制作粮食、单位建筑都离不开他们，从某种角度上来说，工农就是女娲，就是上帝，就是每个单位的亲妈，没他们什么都出不来，有工农就代表着有希望。同时工农们还要冒着每次进入金矿后有5%的概率引起矿难的危险，背负着伐木过多引起沙尘暴，损坏艾泽拉斯环保的骂名。

口号：

Ready to work

OK OK ,I WILL WORK

Good to go, sir

Thy bidding, Master?

先进工作者

《魔兽争霸》：人类工人、兽人农民、小精灵、侍僧

《帝国时代》：各国工农兵

《星际争霸》：神族探针、人族SCV、虫族幼虫

《红色警戒》：矿车







最勤俭节约劳模称号：

兽人农民

他们是最不舍得帮自己买衣服的劳动者，长年累月都是只有几块破布遮体，连双鞋子也不买，没有人知道玩家造他时给的出场费他都藏到了哪个犄角旮旯，直到死的一刻也不曾划花过一分钱。





丁俊晖在本届中国公开赛上[illegible]夺亚军，这个[illegible]的时间，[illegible]曾[illegible]迷网游通宵鏖战，几个月不碰球杆。（sky：难道QQ台球能提高水平？）

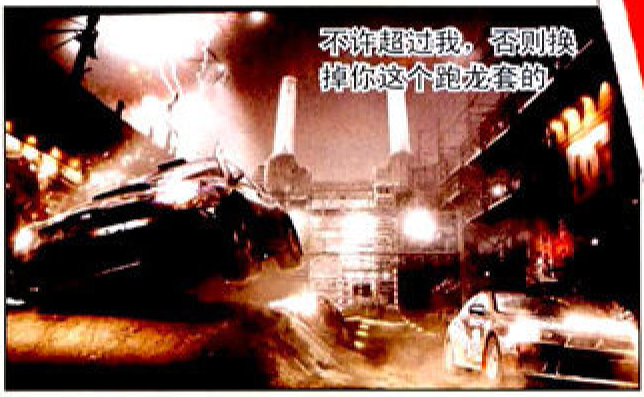
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfcz888888

致敬 竞速赛车劳模队

下面是一支特殊的队伍，这是由无数辆身价不菲却甘愿牺牲的赛车所组成，它们不是生物，却胜似生物，每辆赛车都出身名门，从《科林麦克雷拉力赛》、《极品飞车》到《山脊赛车》，奥迪、宝马、法拉利这些如雷贯耳的名字，平时生活中就算掉根毛把小编卖了估计都赔不起，而在游戏里，它们却甘愿放下高贵的身段，无数次的陪玩家兜风，就算刚开始赢了也没有一分钱奖励，为的只是让玩家一次次的超越，就算把自己撞得粉身碎骨，面目全非，也没有丝毫怨言。

口号：嘀嘀叭叭，呜……

先进工作者《科林麦克雷拉力赛》、《极品飞车》、《山脊赛车》、《横冲直撞》中的各类名贵跑车







最徒劳无功劳模称号：

警车 警车，在电影里是最晚到达案发现场的，在游戏里是最不被编剧重视的，我们很难找到一款游戏是以警车为主角，特别是《极品飞车》里的一些作品，更是拿警车追击作为卖点，他们要做的就是跟着玩家满世界瞎跑，被玩家耍得团团转，偶尔碰到几个菜鸟，刚抓紧局里，一次Loading，又放了出来祸害社会。袭警——已经成为了一种乐趣。



致敬 益智棋类劳模队

下面飘过来的都不是人，为什么这里我要用“飘”这个字？又为什么说都不是人呢？因为他们早已升天做了神仙，这次应电攻小编们的邀请，玉帝的批准特地下凡参加这次盛会，他们还带来了皇母娘娘三千年一开花，三千年一结果的仙桃助兴，寓意劳动者的精神能够长久不衰。走在队伍最前面是财神爷，后面接着是衰神、土地神等，他们虽然在凡人看来都是神通广大的神仙，但在仙界其实不过都是打工仔一个，受高层之托为人间谋福祉，降灾祸。他们不仅每天都要听取信徒们的焚香祷告，分辨哪些要有“善报”，哪些会有“恶报”，然后再选择性的完成他们的愿望，可谓是辛苦之极。

口号：众神祝广大读者劳动节快乐！

先进工作者《大富翁》系列、《武林大富翁》、《富豪街》：财神、福神、穷神、土地神、衰神、小天使、糊涂神等

最倒霉劳模称号：

穷神、衰神 做人的时候赚不到钱，享不到福，做了神仙比做人时还要穷还要倒霉，自己倒霉还不成，上头还要求有祸害人类数目指标，弄得所有人看到他们都一股烟躲得远远的，赐福的神受万人敬仰，判生死的神让人望而生畏，只有他们高不成低不就，天天被人指着鼻子破口骂，如过街老鼠，人人喊打。







一笑而过： 在一次 Internet 展览会上，有两人用微软 InternetExplorer 联结某结点。30 秒过去了，一人问：“怎么还没连上？”另一人连忙指着动态图标，说：“当地球停转时，就连上了。”

致敬 格斗劳模队

这个方阵的名字本应该让人联想到强壮、凶悍和野蛮，可情况却恰恰相反，一辆破车、2个只会加油的花痴女、几个碎木桶、一个被打得鼻青脸肿的日本人和一个又矮又驼背的丑男（黑子：哪里看出我丑？sky：谁叫你一直蒙着脸，帅哥会这样吗？……）。他们都是格斗游戏里众"豪杰"用来发泄的工具，闭关练功要打他们，增加分数要打他们，看了不爽还要打他们。一天下来，不被揍个百八十次是不能退出游戏的，玩家破坏公物已经不对了，还要打人，还没有公共财产法，还有没有人权法，还有没有点人性了。（布兰卡：我算不算人？如果不算，我是不是可以继续打？）



口号：啊！啊！哦！哦！

先进工作者《街头霸王》：汽车、木桶、达尔西的老婆
《街头霸王4》：丹
《侍魂》：黑子裁判、追菊右京的花痴女

最容易殉职劳模称号：黑子裁判

一直冒着生命危险在执行裁判职务，飞刀、剑气、冲击波都从自己面前呼啸而过，黑子却巍然不动，秉公执法，就是这份正气，这份执着，得罪了不少参赛选手，直至2代心狠手辣的制作团队觉得黑子裁判的位置还不够危险，干脆就硬拉上来作为选手报仇解恨的工具。







最舍己为人劳模称号：丹

一直在纳闷为什么那么多人不选非要选丹作为陪练沙包，从他的离奇身世我们或许能找到答案，资料上说他是一个出生在香港的日本格斗家，香港是中国的领土，他来中国打架，我只能说他是欠扁了，成为了两国之间那段烽火硝烟的牺牲品。（难道街霸制作团队里有自己人？）其实抗日战争都过去那么久了，都是爹妈生的，何必呢，何必呢。

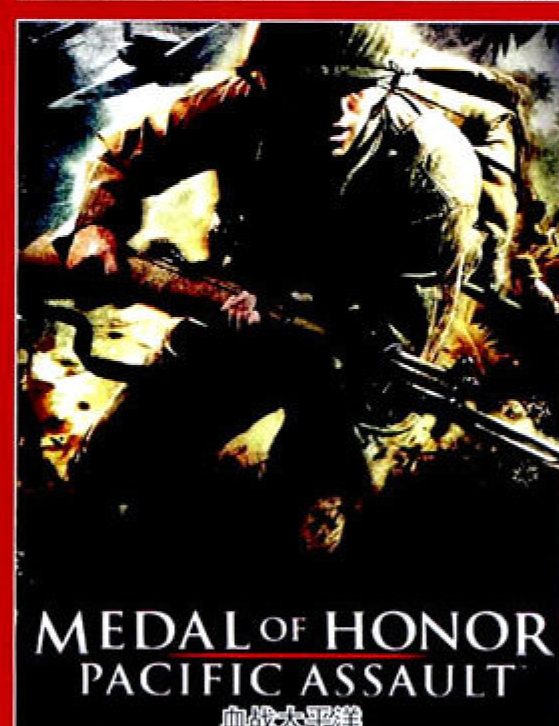






致敬 第一人称射击劳模队

接下来的是第一人称射击劳模方阵，这是一支见证了FPS游戏的起源的队伍，走在方阵最前方是来自第二次世界大战的德国军人，他们作为FPS游戏中登场最多的专业反派在游戏历史上留下了浓厚的一笔，自从《德军总部3D（Wolfenstein 3D）》成功定义了FPS这个游戏类型之后，第二次世界大战中的各国军人从此成为了FPS游戏的常客。他们或是任劳任怨被玩家杀了一遍又一遍，或是在玩家面前被其他NPC杀了一遍又一遍，正所谓一将功成万骨枯，FPS的成功绝对离不开他们的牺牲。



口号：Alarm！Alarm！Los Los Los！板载！乌拉！

先进工作者 登场游戏：《德军总部》系列、《荣誉勋章》系列、《使命召唤》系列、《十二金刚/重返狼穴》系列以及其他著名经典或默默无闻的以第二次世界大战为背景的FPS游戏。他们是游戏历史上整体死亡人数最多的一群人，他们也是伴随着FPS游戏从起始走向辉煌的一群人。

- 德国国防军及武装党卫队
- 美国陆军及海军陆战队
- 法国抵抗组织游击队
- 英军特别空勤团及英国陆军
- 以及等等

 一笑而过：波X总统并没有死，他只是接到消息提前登船了，接下来你们会看到更多的付得起10亿欧元的人离奇"失踪"，他们将陆续上船。

致敬 冒险劳模队

之后出现的是冒险类游戏的劳动者代表。大家可能会发现队伍的组成大多数是僵尸，那也是没有办法的事啊。谁叫以《生化危机》，《寂静岭》主的恐怖游戏占据了冒险类游戏的大半江山呢。在最前面的是初期后后期都反复登场的警察和农民僵尸，他们永远任劳任怨，冲淡随你砍杀的炮灰角色。后面是乌鸦和狗还有鳄鱼之类的动物僵尸，身为动物僵尸，它们也忠实地扮演着自己的角色，在下水道和臭水沟内忍受着艰苦的环境等待着主角的到来，然后当然还是被干掉。最后的是舔食者和追踪者等特种僵尸，虽然他们实力强大，虽然他们是高科技的结晶，但是他们依然十分敬业地堪当主角的陪衬。在初期展现强大的实力却不杀死主角。在中期为主角的强大而敢当陪练，在后期则甘心败在主角枪下。让我们歌颂这些在主角成为英雄的道路上掀起波澜，为主角的传奇生涯添砖加瓦的劳动者吧！

口号：呜呜呜，啊啊啊，嗷嗷嗷

先进工作者 《生化危机》：男丧尸（警察、市民、医生）、丧尸犬、舔食者、追踪者等各种僵尸。
《寂静岭》：护士僵尸。
《求生之路》：TANK，Witch等等特种僵尸。






丧尸围城

致敬 动作劳模队

接下来走过来的是动作类游戏劳模队，队伍中大部分都来自于东汉末年的魏蜀吴三国杂兵，他们任劳任怨的被玩家推倒了一万遍，为了满足玩家打出更高的连击数却无任何怨言。自从《三国无双》系列成功之后，屏幕里海量杂兵被玩家轻松扫倒一片的无双游戏就成为了动作游戏的主流，曾经的拳拳到肉讲究过关技术的硬派动作游戏成为了昨日黄花，轻松打倒大量敌军获得无上快感的无双游戏大行其道。于是海量杂兵就成为了如今动作类游戏的标准配置，他们付出的最大贡献就是满足了玩家那成百上千的华丽击杀数！

口号：（日语）敌羞，吾去脱它衣！

先进工作者 《无双》系列：魏蜀吴三国杂兵众、日本战国时期各势力足轻杂兵众
《鬼泣》系列：魔界低级恶魔杂兵众
《神曲》：在地狱备受煎熬亡灵


除了满足玩家的击杀数，杂兵众在游戏中几乎就是摆设，对游戏的进程无任何影响


从死神手里抢来的镰刀成为了杂兵的梦魔

致敬 体育竞技劳模队

接下来我们看到的方阵极具职业特色，由清一色的裁判员组成，他们的表情庄严肃穆，在比赛场上所养成的不苟言笑的习惯，到了生活中、节日里也难以改变，为了能够让所有比赛公正执法，他们已经失去了“笑”这一项脸部功能，这么多年来用实际行动为裁判界树立了榜样，从不在比赛中通过有意的误判、错判、漏判来主导比赛结果。没收过黑钱、吹过黑哨、赌过假球，是他们今天的口号。

口号：红牌、犯规、下去

最公正执法劳模称号：
《实况足球》、《FIFA》、《NBA》等体育竞技游戏里的裁判员们




各款运动游戏里形形色色的裁判

致敬 音乐游戏劳模队

这是最富舞蹈天赋的一个团体，看他们行走的姿势，就能看出一些端倪，昂首挺胸，蝴蝶飞舞，姿态轻盈，他们决不走出蹒跚的步伐。在各种跳舞、打碟等音乐游戏中，都默默地作为游戏背景，每一分每一秒都跳的那么激情，那么专注，绝不因为自己只是个伴舞，而减少对舞蹈的热情。

口号：二二三四，换个姿势再来一次，蹦嚓嚓，蹦嚓嚓

最美形态劳模称号：
《劲舞团》舞者、《吉他英雄》朋克一族


不管有没有观众，我都热情洋溢



他们是最专业的舞者

一笑而过：企鹅GG和企鹅MM去约会，企鹅MM还没有到约会的地点，企鹅GG就一直在左看看，右看看，左看看，右看看，企鹅MM来了后看见企鹅GG这个样子，上去就是一巴掌：“你以为你在登陆QQ啊！”

争做“五讲四美”好游戏

——记于最后的单机游戏时代

作者：牧黄 曾经编辑：火狼/本期编辑：Sky
曾经/本期美编：哈秋

这是电攻曾经的经典，
不管你是谁看过没看过，
都值得回味

PCGG电脑游戏攻略
二零一零年五月

第一次刊登：2005年5月刊《专题企划》

PCGG电脑游戏攻略编辑部

现在的网络游戏彻底改变了以往对于游戏的印象，平时难以得见的美的丑的好的恶的东西一股脑地在游戏中展现出来。一时间游戏竟然成为我们心中的伤口，我们爱它时如此义无反顾，受起伤必然也是鲜血淋漓。只不过我们依然舍不得——像一种情结，弃之不舍，留之无忍。也许它曾经给我们很多快乐，但是现在却给予了我们更多的泪水。

我们的游戏是不是缺了点什么？

游戏十年，我们希望将游戏定于某一个框架之中去看，如果真的有这样一个框架的话。看看游戏离我们生活究竟有多近，或是究竟有多远。让我们在最后的单机时代上最后一堂“课”，去看看游戏世界中的“五讲四美”吧。

五讲 讲文明：人类社会的进步状态，与野蛮相对

讲文明正是五讲四美的基础，不懂得文明自然无法了解其他行为规范的意义。游戏给予玩家的不是传统的单向灌输，而是一种充分交互的体验式的交流方式。由于玩家可以参与互动，所以对于游戏中存在的历史文化、文明内涵都将有更加充分的了解和认识，这点要比传统的教育模式好上许多。

游戏出版社之历史教科书 学习重点：《文明》系列


2005年出品的《文明4》，在游戏内涵上可以称得上是一个典范

《文明》的真实性和严谨性是游戏史上首屈一指的，游戏表现的分类能力足以让任何一个分类专家汗颜。游戏中文明的发展极有条理，绝不会出现与时代脱节的情况，足见游戏策划者深思熟虑和独具匠心。一切过程都是顺理成章，“落后就要挨打”观念肯定给予玩家十分深刻的印象。

《文明》系列被普遍认为是整个电脑游戏业的顶峰之作，“文明之父”席德·梅尔也被公认为“游戏出版社”最成功的“编著者”。如果有一天《文明》游戏被编入历史教程之中，这也将是人类里程碑式的进步。如果期末考试成为一场联机大战，被其他文明淘汰的学生也许会心服口服，这样在游戏中学到的知识比起书本上枯燥呆板的条条框框显然更能让人接受。


不在是简单的文字叙述，游戏将展现出更多的文明进化方式


绚丽的CG不仅是画面的改变，更是将一个文明的特点表现的淋漓尽致

游戏出版社之地理教科书 学习重点：《大航海时代》系列

两大海运国葡萄牙和西班牙的兴盛大大促进了欧洲航海的发展，不久之后欧洲的航海家和传教士们开始劈波斩浪，远航世界各地，甚至频频往返于遥远的亚洲，去寻找另一种文明，而游戏中的《大航海时代》正是无数勇敢的冒险家驾着自己的船只，让海洋承载着自己的光荣与梦想。


当时的这种画面非常独特


会为船只建设而乐此不疲

游戏出版社之军事教科书 学习重点：《星际争霸》系列

虽然前有《命令与征服》，后有《魔兽争霸》，但是《星际争霸》无疑才是转折点式的战略游戏，游戏中不仅有“战”，最重要的是“略”，体现了游戏中的另一种军事文明。在我国“战略”一词自古有之，先是“战”与“略”分别使用，“战”指战争和战斗，“略”指策略、计划，《星际争霸》让玩家可以通过一个不断修正的计划在各个不同情形下做出不同的选择。




现在又迎来了《星际2》的到来

写作经历：我当时写这篇文章的时候……搞文艺演出……约稿，脑子里就有了将“五讲四美”这个口号和游戏相结合……

PDF过刊杂志收藏购买微信：blwz888888

五讲 讲卫生：心理健康即为卫生

我们将卫生解释为“健康”的概念，“健康”包括心理及身体。

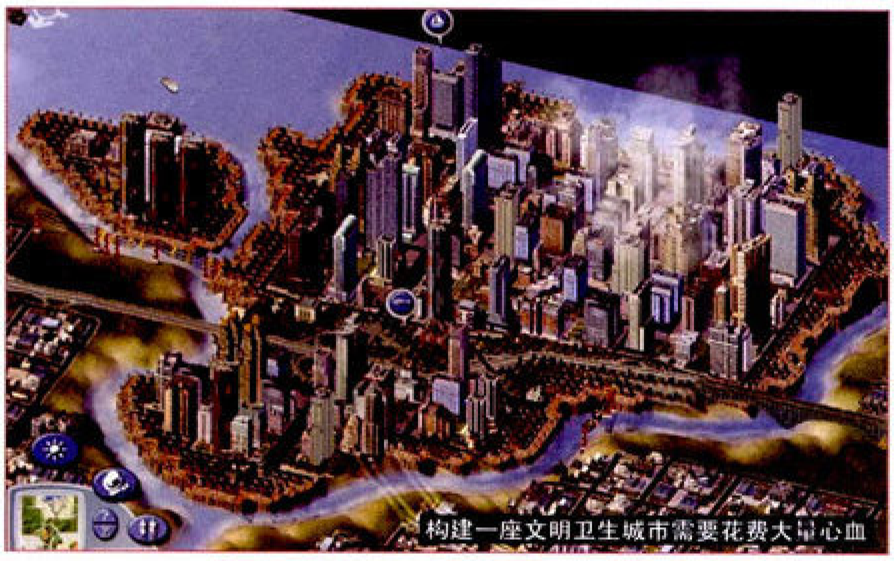
尽管多半带有断章取义和夸大其词的成分，但是“电子海洛因”、“网络鸦片”等名词的出现不得不引发玩家的深思。游戏中暴力、残杀的场面不断上演，网络游戏错位的发展几乎扼杀了“健康”的概念。任何事情“上瘾”都会或多或少地造成负面影响，更何况是心智尚未成熟的孩子。我们决定采取已游治游的方式，推出几套游戏方案，希望对那些年轻玩家有所帮助。

心理健康方案 治疗重点：《模拟城市》系列

其实人的本能不只是毁灭，还有创造

《模拟城市》一个真正干净的游戏，没有杀戮，没有暴力，作为模拟建设类游戏的始祖，也是主流社会能够接纳的为数不多的几部“正面”游戏之一，所有家长都可以放心地让自己的孩子们坐在电脑前苦心钻研，如果孩子今后有机会真正当上市长或许将会得心应手。




构建一座文明卫生城市需要花费大量心血

健身方案 治疗重点：《NBA Live》系列、《实况足球》系列

两款游戏强调玩家的动手能力，通过游戏能让手和大脑都充分调动起来。如今篮球和足球受到广泛欢迎，并且发展成为灵活巧妙的技术和变化多端的战术相结合的竞技项目。

不久的将来很快就有身体传感器，玩家用真实的动作来控制游戏，这种娱乐与健身兼顾的游戏将改变人们长时间静坐屏幕前不动的状况。



篮球游戏里裁判出场的机会比较少

五讲 讲礼貌：勿以恶小而为之

当网络蔓延在我们的生活之中，天地再大我们也可以用小小的光缆连接整个梦想世界。而游戏角色也被赋予了人性的光环，诸如刷屏，守尸体，甚至代骂等不礼貌现象，都在网游这一特殊土壤中生长出来。

讲礼貌优秀模范代表：《美少女梦工厂》系列

这是许多老玩家津津乐道的恋爱养成类游戏，游戏的目的就是通过抚养“女儿”的艰辛获得成功的喜悦，玩家将以父亲的身份对女儿进行教育培养，所以平时对于自己的一言一行，一举一动都得十分注意。正所谓“勿以恶小而为之”，良好的道德品质是要靠一点一滴积累起来的，否则最后自己的女儿很有可能会从事“女飞贼”这样让你吐血的职业。




五讲 讲秩序：无规矩不成方圆

如今网络游戏多多少少都受到过私服，外挂的侵扰，各大厂商也提出了“像打击毒品一样打击私服外挂”的理念，正所谓“攘外必先安内”，私服外挂毒瘤不除，没有制定规范的秩序，中国网游自然无一日安宁。

最佳维护游戏秩序代表：《大富翁》系列

作为中国本土游戏历史最悠久的系列，《大富翁》也是国产游戏的优秀楷模，带给玩家无数乐趣和欢笑，再经历过三代的辉煌、丝带的近乎完美、五代的尝试转型、六代的双管齐下之后，七代已经在品质和游戏性方面有更大突破，在一个对于所有游戏玩家都相对公平的游戏规则中，快乐才是我们追寻的目标。




五讲 讲道德：诠释另一种道德

在学术理论上对道德的定义有两种，一是调整人们以及个人和社会关系的行为规范，二是实现人的全面自我完善和手段。在这里我们归纳总结为“游戏励志”。

最佳自学成材标兵：《太阁立志传》系列



之所以它能成为标兵，主要是因为整个游戏都是围绕于丰臣秀吉的成长历程。玩家要不停周旋于上层领导和下层部将之间，还有部队的管理、战斗和城池的管理及发展。这些与我们现实生活中的“游戏规则”几乎完全一样。其实游戏中所反映的道德层面何止这些，一部优秀的游戏不正是一个终身的道德讲师吗？

火狼回忆：我并不完全认同文章的观点，但是之所以把它放在杂志，是因为它提醒了在网络游戏时代被逐渐淡忘的两个字：原则。

四美 心灵美：文化赋予游戏新的灵魂

游戏作为大众文化的一种，在塑造社会文化方面同样发挥着重要的作用，所以我们不能将游戏看做纯粹的娱乐活动。游戏制作者需要想尽方法让游戏能够从容周旋于现实与虚拟世界之间。不但要满足玩家的猎奇欲望，还要让游戏剧情对社会问题、道德伦理及精神世界进行尝试和探索。所以对于游戏的主题思想和模拟的快感，深刻的内涵和明确的主旨使得玩家在体验完游戏赋予的内容和剧情后，对于游戏本身还留下一份长远的思考。

最具文化内涵大作：魔兽系列

魔兽争霸系列游戏经过长达十年的发展，魔兽世界已经成为一个拥有巨大而完善的故事背景和庞大的历史架构的魔幻世界，各种设定更为广大玩家接受和推崇。网络游戏魔兽世界也因此拥有完整的世界设定，堪称史诗的游戏背景，主线故事与游戏的发展环环相扣，引人入胜。游戏对于人性、亲情、爱情、友情及世界观的细腻演绎有一定关系。游戏不仅强调了不同人物在情感历程中的表现和感悟，还对各种种族纠葛有着深入的阐述。游戏设计者对于性格的塑造与剧情的叙述都十分严谨。



四美 语言美：语言无味，面目可憎

语言是表达的工具，是倾吐的手段。有的婉转曲折，有的巧比妙喻，有的清新凝练，这些充满诗意的语言，经典的文辞句段，犹如久旱甘霖，酷暑凉风，引起人的无限遐思，如此的表情达意，仿佛也让我们置身其中，把听者的心紧紧抓住了。教师的语言如钥匙，能打开学生的心灵；如火炬，能照亮学生的未来；如种子，能深埋在学生的心里。游戏里的语言之美以中国角色扮演为佼佼者。

最美辞令奖获得者：《仙剑奇侠传》系列

《仙剑奇侠传》，是一款被众多玩家公认为“旷世奇作”的RPG经典游戏。自1995年7月出片以来，即在各种游戏杂志的排行榜中名列前茅，至1996年10月为止，已蝉联14个月冠军。并荣获95年CEM STAR《最佳角色扮演游戏奖》以及95年KING TITLE《游戏类金袋奖》的肯定。凄美清雅的诗词，佐以婉转动听的游戏音乐，让游戏的过程变成一场心旷神怡的体验。









附上本系列部分经典诗词

李逍遥
翩翩潇洒美少年，灵岛求药结仙缘。
千里崎岖不辞苦，仗剑江湖为红颜。
赵灵儿
仙灵岛上别洞天，池中孤莲伴月眠。
一朝风雨落水面，愿君拾得惜相怜。
林月如
刁蛮少女贵千金，比武招亲动芳心。
盼能与君长相依，结伴江湖侠侣行。
阿奴
如花苗女鬼灵精，喜逢君子初尝情。
落花有意结连理，拌月愿作一颗星。
剑圣
嫉恶如仇剑如蛟， 除魔重任一肩挑。
纵横四海荡诸邪， 跨越千山斩群妖。
酒剑仙
仗剑红尘已是癫，有酒平步上青天；
游星戏斗弄日月，醉卧云端笑人间。

情 愿
繁星点点，跨越银河能否与你相见？
不怕遥远，只盼此刻飞奔到你身边。
往事如烟，魂萦梦牵，增添我心中思念；
纵然追寻万年，今生的情缘不变！
雨
悲悯众生女娲孙，诚心祈雨求龙神；
感动诸神奏玉帝， 上苍垂怜降甘霖。

蝶 恋
挥泪别痴心，
只怨情长天未怜。
真爱永不悔，
盼君忆我千百世。
再续未了缘
自古英雄出少年，似水红颜惹人怜；
今生情尽空悲切， 来世再续未了缘。
桃花幻梦
紫嫣红云霞光绕，青山绿水尘世遥；
粉铸脂凝柔似水， 桃林深处伴君娇。
君莫悲
红颜如月有圆缺，君名逍遥莫悲切。
今日种种深心总，他夜梦里见芳踪。
比武招亲
逍遥仗义管闲事，欢喜冤家相敌视。
为解前仇泯旧怨，招亲擂台来比试。



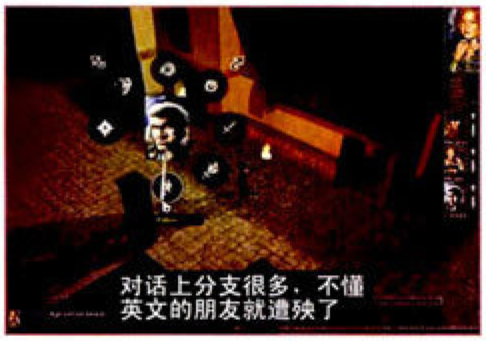
月如离开时：香消玉殒魂归兮，徒留倩影昔日情；环抱伊人声声唤，天人隔绝永分离。愿此挚爱永相随，誓约旦旦不分离；孰知断亘阻情义，此情只待永追忆。

赵灵儿：
既不回头，何必不忘；
既然无缘，何需誓言。
今日种种，似水无痕，
明夕何夕，君已陌路。
——吟于仙灵岛，与李逍遥缠绵之夜

酒剑仙山神庙见面诗
仗剑红尘已是癫，有酒平步上青天。
游星戏斗弄日月，醉卧云端笑人间。



最细致对话奖获得者：《博德之门》系列


对话上分支很多，不懂英文的朋友就遭殃了


每个物品都有非常详细的介绍

《博德之门》的博德指的是“被遗忘的大陆”历史上具有传奇色彩的航海家—博德安。

“被遗忘的大陆”是AD&D中最完整的战役设定。整个世界建构在一个名为“艾伯尔-托瑞尔”（通常简称为“托瑞尔”）的行星上。整个世界由北半球一块大陆地和一些其他较小的陆地组成。北半球大陆的西边被称为“费伦”，那里的文明类似于地球上“文艺复兴”时期的欧洲。而著名的博得之门就是坐落于“费伦”西边宝剑海岸，无论是北上前往深水城还是南下卡林港的船只都要经过这座美丽的海港城市。

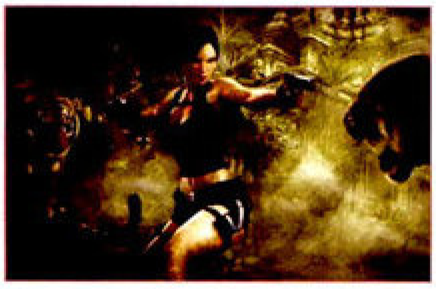
四美 行为美：一颦一笑楚楚动人

游戏之行为无非是游戏之动作，而动作类游戏其主要特点就是对于人物真实动作的模仿极其真实，给予玩家一种身临其境的参与感。再加上动作类游戏主要强调玩家的即时反应和手脑应变能力，充满娱乐性，所以也容易受到玩家的喜爱。

最唯美动作游戏：《古墓丽影》系列

在游戏界所有的虚拟偶像中，最为走红的当属劳拉。无论在游戏产业还是娱乐圈，劳拉都赢得了惊人的人气。这个虚拟的偶像如今已经拥有极为细致的个人资料，有血有肉的虚拟个性设定能让玩家们深刻地投入到游戏世界之中。游戏里劳拉每一个动作，鱼跃、倒立、空翻，都已经达到完美。那永恒的笑容和优美的动作将永远是动作游戏史上艳丽的风景，谁也无法忘记陪伴劳拉冒险的美妙时光。









四美 环境美：郁郁葱葱、青山绿水

环境，是人类赖以生存和发展的各种自然条件与社会因素的总和，它包括自然环境和社会环境两种形态。而游戏中所提到的环境美自然指的是画面之美。

最美环境奖：《帝国时代3》

本作中不但有英国、荷兰、西班牙、法国、葡萄牙、德国、俄罗斯和土耳其帝国还加入了美洲土著民族。游戏画面也进化成华丽的 3D 图形，并加入了著名的Havok物理引擎来使这款游戏的表现更为逼真。

帝国时代3采用神话时代的改良3D引擎（虽然是引擎是3D的，但其没有对游戏有任何实质影响，与其说帝国时代3是3D游戏，还不如说是3D表现的2D游戏），全新游戏画面加入很多DirectX 9的特效，在完全支持Shader Model 3.0的NV4x，G70和X1000系列图形加速卡上画面表现更加出色。在Very High的画面上，帝国时代3使用了高动态光影范围（可惜的是开启HDR，全屏幕抗锯齿就无效了），使得画面更加柔和绚丽。成群的野鹿和野猪在林间徘徊，被晚霞照的金黄的海面泛起波琏，鱼群翻起白肚皮在渔船边跳跃，岸边三两只白天鹅在湖边悠闲的游弋。


《帝国3》在画面上有很大提升

完美的游戏，成就完美的玩家。

已经长大成人的我们已经没有奢侈的时间与精力去体会那种令我们身心皆感舒爽的精彩游戏，太多世俗的纷争困扰让我们伤心难过、疲惫烦乱，也许只有传说中真正的完美游戏才能唤醒我们已经有些麻木的灵魂。

我们热切盼望看到全新游戏时代的开拓者，无论是单机游戏也好，网络游戏也罢。如今的精彩既源于继承，也得益于精彩的创新。游戏本身没有错，或许是我们对于它的期望过高，就让我们努力试图成全梦想的游戏，提供给我们和它们一个无限美好的幻想世界。

“正义”的裁决者
细胞分裂：断罪
SPLINTER CELL CONVICTION


暴力的斗争技巧，将在游戏中真实再现

结合了崭新的游戏功能，透过紧凑的战斗，如电影般的故事游戏和全新的视觉信息传递，让玩家执行不一样的潜入任务。《细胞分裂5：断罪》玩家必须拥有如精锐部队的匿踪、潜入与暗杀的高超技巧，带领你进入危机四伏的战斗中，用你一双手为“正义”定下新准则。

美国国安局顶尖特工山姆费舍尔（Sam Fisher），退役后为调查独生女谋杀案而发现一连串疑点，他冒着生命危险，亦要找出事实的真相。为了让女儿安息，山姆决定将这惊世阴谋识破，破坏第3梯队（NSA Third Echelon）及其背后主谋抽出。为免打草惊蛇，他必须独自担起这危险使命。

展现特工的魅力

《细胞分裂：断罪》是系列第5代作品，由Ubisoft蒙特利尔工作室研发，充分发挥新一代硬件的特色，建构出比以往更为细致拟真的画面，不论是人物、场景、光影乃至于互动性，都有长足的进步。本作游戏中即将揭开特工山姆费舍尔(Sam Fisher)的惊人技能、以及恐怖份子的致命阴谋。游戏同时也导入了动作类型游戏的全新概念，让玩家能够完全投入这位全球最危险的间谍所生活的世界当中。

在游戏故事一开始，主角山姆费舍尔原本已经从谍报生涯退休，隐居于地中海地区，但是因为老友安娜陷入危机，使得山姆不顾自身安危，从隐居生活再次回到国家安全局第3梯队，却发现组织已经变质，而且还发现某个阴谋甚至牵扯到他以前所曾经信赖的人。


游戏中有着无数真实的暴力冲突

■ 游戏类型：间谍潜入　■ 游戏语言：英文
■ 发行公司：Ubisoft　■ 发售时间：2010年4月29日
期待度 A
推荐人群：间谍以及潜入游戏爱好者

电攻百科：真实模式中，你的主角不再是以血量计算强度的铁人，随时可能中枪倒地，你还可以体会到全新的隐秘作战的乐趣。

基于理念，山姆费舍尔选择与组织对抗，使得原NSA顶尖情报员的他，一夕之间成为全面通缉的逃犯。在本作中，山姆将比先前系列作具备更多个人特质表现，不再是以往系列作中听命于组织执行任务的单纯谍报员，而是基于自身理念脱离组织行动的独行侠。游戏依旧承袭匿踪潜入的特色，不过将会加入更多明亮开阔的场景，如目前释出的宣传影片与游戏画面中所呈现的华盛顿特区街景等等。

同时山姆也不再是以往黑色紧身衣与高科技行头的谍报员装扮，而是以不显眼的平民装扮，混杂在一般市民中行动，对抗缉捕自己的警察与NSA 3E组织干员，因此整体的风格与玩法将会有很大的变化。

Ubisoft表示《细胞分裂5》会有两种不同难度模式可玩，如果选择普通模式大概的游戏时间为12小时。但如果选难度较高的“真实模式”那就至少要玩30小时以上。因为“真实模式”下会让你体会到特工工作的真正严酷之处，游戏会要求玩家完全达到真实匿踪不能被发现。而且主角山姆费舍尔不再是身中数枪依然能够身手矫健的无敌超人，而是和常人一样被击中几枪后便会身亡，游戏难度大增，当然挑战后的成就感也大幅增加。


间谍的强大在于和阴影随行




山姆不再是一副紧身衣打扮而是以普通的衣着混淆于人群


游戏的过程中，你将体会到间谍那与危险同行的生活


你需要不择一切手段来探查阴谋的黑幕

完全颠覆的设计革新

《细胞分裂5》的制作人Mathieu Ferland曾在接受采访时谈到了游戏的革新性问题，他表示《细胞分裂：断罪》的确在设计上走了出新的路线，但是这些革新都是充分征求了玩家的意见之后做出的，因此他相信本游戏在大家熟悉后的接受度会很高。

本次的《细胞分裂：断罪》在暗杀突袭方面加大了难度，新加入的公开氛围场景让玩家非常容易暴露自己，这与初代的隐蔽环境暗杀非常不同。而这种改变早在《双重间谍》时期就开始了，而在《细胞分裂：断罪》中这种新理念还会得到强化。

但Mathieu Ferland同时也表示可能会有一些玩家在游戏初始对于该作不同于以往的游戏方式会觉得不习惯，因为在试玩版之后确实有很多玩家提出不太适应这种类似《刺客信条》的模式，甚至是觉得原有的游戏感觉被彻底颠覆了。但是他觉得这仅仅只是玩家一时的反应，等他们习惯之后便会发现其中的全新的乐趣，并且欣然接受。

另类合作模式

官方杂志透露了《细胞分裂5：断罪》的合作模式概况——不，并不是费舍尔大叔找到了同伴，而是要扮演两名心存芥蒂的俄美特工。

合作模式剧情算是游戏核心剧情的前置部分，游戏时长六小时，内置四个关卡。两名玩家分别扮演名为“Kestrel”的俄国人和名为“Archer”的美国人，起先他们互不信任，但随剧情的深入两人最终确立了惺惺相惜的战友情谊。

合作模式具备单机模式中的所有技能，另有类似MW2特战模式的独立合作关卡，名为“Deniable Ops”，其中的“猎杀模式”要求两名玩家合作干掉地图中所有NPC对手；“渗透模式”则要求玩家在不惊动对手的情况下完成前述任务；“生存模式”要求玩家打退对手的波次进攻，“决斗模式”要求玩家干掉AI随机控制的对手。


双人合作中，将会在两位不曾信任的特工之间展开


本次游戏中出现的隐退后的山姆会于之前系列有着极大不同

已确认——游戏全天候在线

全天候在线的反盗版措施，已经在众多游戏中实行，无论是《刺客信条2》还是《命令与征服4》，或者是《轩辕剑：云之遥》都欣然加入了身为单机游戏却需要插上网线的行列，当然可以说是“理所当然”吧，本作也有幸的步入了其行列之中。

育碧旗下各PC大作，除《刺客信条2》及《工人物语7》之外，即将面市的《分裂细胞：断罪》、《猎杀潜航5：大西洋之战》，以及开发中的《波斯王子：遗忘之沙》、《幽灵行动：未来战士》均会采用全天候在线机制。

育碧的发言人称：“不能说从今往后我们所有作品都会搞这一套，但绝大部分是这样的。”

全天候在线的反盗版措施是目前最有效也是在玩家间争议最大手段，其实要某猫来说，如果育碧考虑帮买游戏的玩家把网费都交了，这个反盗版措施会科学不少。

电攻百科： 汤姆·克兰西是享誉世界的军事小说大师。他一九四七年生于美国马里兰州，父亲为邮局职员，母亲任职于百货公司，最失望的事是因为视力太差而没有能加后备役军官的训练。但他的军事小说却在全球拥有广大读者群。

上古引擎，古剑出鞘 踏歌长行，梦想长存！

古剑奇谭角色和设定图

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

在之前的杂志中对《古剑奇谭》作了介绍后许多读者都对这款国产游戏十分感兴趣。作为古装风格的游戏，本作的故事可以算是游戏中比较重要的组成部分了，而其中个性的主角又是重中之中。到现在为止，四名重要的角色都已经全部公开了。这次就为大家介绍一下。此外还将介绍一些初期遇到的可爱怪物设定和中国风味浓厚的场景。





百里屠苏

刻意回避与他人交往，沉默寡言的坚毅少年

作为《古剑奇谭》初代的男主角，百里屠苏是个沉默寡言，性格坚毅的少年。因为幼年时代故乡遭逢变故，使他身上带有浓郁的煞气，无法和任何人过于亲密。他认为人与人不可能永远相守，既然迟早都会分离，也就不必和任何人深交。他在人间历练，追寻能够保护至亲之人的力量，却并不知道真正的力量源于人心。

屠苏之名，取自一种药草，也指一种酒。据说药王孙思邈以屠苏草入酒，制成屠苏酒。这种酒能辟邪防病，后世人们在除夕喝屠苏酒以辞岁，祈祷新年健康而平安。百里屠苏是主角遭逢变故以后自己为自己取的新名，他希望能够拥有如同屠苏酒一般怯邪的能力，以保护身边的亲人。

屠苏的星蕴图为重明鸟。它的气力很大，能够搏逐猛兽，它象征光明，又具有辟邪怯灾的能力。





风晴雪

善良热情，纯洁而又温婉大方的神秘女子

风晴雪是一位能够给人带来温暖的独特女孩。她来历神秘，善良而热情，似乎对世间的一切都充满了好奇，她像个天然喜悦的精灵，真诚地帮助每一个遇到困难的人们。然而，在她温暖笑容的背后，却似乎潜藏着深深的孤独。

晴雪之名，取自于中皇山盛景“中皇晴雪”的意象，象征纯洁，也象征那即使在飘雪的寒冷中也能为人间带来温暖的晴朗笑靥——这就是晴雪，拥有治愈人心的魅力。同时，晴雪也是一种古酒的名称。

襄铃

娇俏可人的少女，内心纯真敏感，单纯而浪漫

襄铃为游戏的第二女主角，是个尚未成年的小姑娘，既保持了小孩子的活泼调皮，又带有几分情窦初开的少女所拥有的浪漫和羞涩。她的服饰以温暖鲜艳的颜色为主，配以可爱而又具有中国味的蓬蓬裤，凸显出她的活泼。似乎是为了呼应她的名字，襄铃的身上总是戴着很多可爱的铃铛，更显她的可爱和娇俏，奔跑的时候，后腰上的大蝴蝶结飞扬起来，让人很容易就喜欢上用她来跑场景呢。

襄铃之名，取自于“平阳襄陵酒”。据说襄陵酒始于古代著名的饮酒大师刘白堕，古诗“闻道襄陵好，今来胜所传，中山千星酒，华岳一池莲”，讲述的就是襄陵酒。襄陵酒以清冽甘醇著称，如同襄铃清澈纯真的灵魂，美酒美人，想必能够为您带来一番别有风韵的体验。



襄铃的星蕴图是一头可爱的九尾狐狸，代表着非常高强的灵力。



风晴雪的星蕴图是一条腾蛇，具有吉祥和美好的寓意，代表了风晴雪本身的气质和特征。

■游戏类型：角色扮演
■发行公司：上海烛龙
■游戏语言：简体中文
■发售时间：2010年暑期

期待度 B

推荐人群：对武侠和国产游戏至死不渝的玩家

 电攻百科：《古剑奇谭》是由上海烛龙制作，同时制作团队还制作过《仙剑4》这样的大作，所以本作的质量是有所保证的。



方兰生

潜心佛法、向往寻仙的文弱书生

家住琴川的一介书生，家境殷实。跟随父亲学过降妖除鬼的佛家法术，并以此自傲。相信书中自有黄金屋，书中自有颜如玉，也向往那些读书人访仙山、遇剑仙的传说，经常在书院做白日梦，即使因此而被其他同学嘲笑，方兰生也并不在意。遇事很懂得趋吉避凶，但是偶尔也会冒出文人特有的傲气，在某些事情上很坚持自己的原则。

方兰生之名，取自“兰生酒”，兰生酒又称“百末旨酒”，意为“百花所酿之酒”，多见于古代宫中。以此酒命名，比喻兰生从小在姐姐们的熏陶和教育下成长，意即是“百花所酿”。同时古代“兰”之一字多用以形容君子，书香人家的子弟以此为名，寄托了父母对孩子的一片厚望。

方兰生的星蕴图是一头青色狮子。狮子在佛教中代表“法力”，说明了方兰生和佛法的缘分。



关于星蕴图

在《古剑奇谭》的世界中，每一个灵魂，都拥有一份从远古时代传承而来的、独一无二的记忆刻印，这份刻印中包含着上古灵力和生命的秘密，并形成一种具体的图像，这种图像被修道的人们称为星蕴图，这也是游戏系统的核心内容之一。

修道之人通过吸收日月精华，可以唤醒隐藏在星蕴中的力量，化为己用。在游戏当中，玩家可以通过一定的方式来唤醒各位主角们的星蕴，并从中获得各种不同的能力，甚至于学到非常厉害的法术特技。



可爱的怪物设定

作为一款角色扮演类游戏，各种在冒险过程中遇到的怪物也是游戏的一大特色。本作中将登场的怪物的种类也是十分多的。有可爱型的小怪物，也有凶猛型的强力怪物，当然一些妖艳型的怪物也是不可少的。



姚姬

长相妖艳，身材曼妙的它与同样持有两把扇子的襄铃可以说是形成了强烈的反差。



炎光

初始状态酷似小仓鼠的“炎光”，小时候还很可爱顽皮的它，长大后便有了狮子般威武的外型。



屏翳

水生怪物，表面上憨厚老实，但战斗起来可不弱哦。



小野猪

眼神凶恶，但圆滚滚的外形却让人感觉不那么可怕。



灰鼠

长长的板牙和外形都给人老鼠的感觉，但是感觉超可爱啊。



四不像

生活在很久以前某个山林中的原生态野兽。性野而善斗，虽无大力却有着非比寻常的技能。

中国风味浓厚的场景

本作除了人物和怪物设定外，场景也是十分唯美的。浓厚的中国风味将古剑的独特感觉都体现了出来。厂商这次也公布了不少游戏中场景的设定图，就让我们来看一下吧。



● 黄昏之下的安陆县让人倍感安详，晚霞映衬着高大的银杏树和旁边的屋舍，远离了喧闹的人们此时此刻正在享受着惬意宁静。



● 夜色中的江都城，别有另一番韵味啊。



● 城中树荫下的大雄宝殿，殿前香炉上斑驳的锈迹，层次分明的树木枝干，勾勒出一片庄严肃穆之境。



现代战争？早过时了！现在是未来战争！

幽灵行动：未来战士





游戏中机器人将配合玩家行动

还在纠结着与一小撮恐怖分子的现代战争吗？那你已经过时啦，现在是未来战争的时代了！2010年4月，育碧在其官方网站上公布了其经典战术FPS系列游戏“幽灵行动”的最新续作《幽灵行动：未来战士》的全新细节信息。《未来战士》将由此前负责《幽灵行动：尖峰战士》系列育碧巴黎工作室担任开发制作。游戏将为玩家带来世界上最酷的基于现代科技的未来战斗系统。

育碧销售和市场部经理Tony Key表示：“《幽灵行动》系列游戏为下一代游戏体验设定了标准。而在《未来战士》中，育碧更是将其核心价值——成熟的科技、武器、画面、主线故事和在线游戏体验进一步进行了放大。这样一部‘好莱坞’级的巨作将会让玩家体会到做一名未来的精英战士的感觉。”

- 游戏类型：战术FPS
- 发行公司：Ubisoft
- 游戏语言：英文
- 发售时间：2010年12月预定
- 期待度 A
- 推荐人群：幽灵行动系列作品爱好者

 即时新闻：近期《街头篮球》公开的2000万重金办“史上最大规模的赛事”引起各界关注，官方又公布了新版本《双雄》，此次新版将首次推出一男一女两大新角色，并且还将有大量新功能推出，势必掀起新一轮篮球风潮。



武装到牙齿的“未来战士”

幽灵小组的未来战士

作为“幽灵侦察队（Ghost Recon）”的一名精英成员，你将和一群有着强大的战斗能力和坚韧的意志力的未来精英并肩作战。你们都拥有全面的战斗技术、最精良的装备和强大的求生能力，可以担负其他任何人都无法承担的战斗任务。各种高科技武器将你们武装到了牙齿，简直可以称作一名“在地面行走的F16战斗机”，在最复杂、最危险的战斗区域达到自己的目标。

- 基于现实科技成果发展出来的最尖端高科技装备。
- 光学迷彩技术在任何环境中都能保证隐身不被发现。
- “外骨骼”装置提升战士的体质，跳得更高、跑得更快、携带更重的装备。
- 前所未有的军事科技让你在各种混乱环境中都能使用的得心应手。
- 无人机已经是过去时，高智能的武装战斗机器人将在关键时刻助你一臂之力。
- 战士随身携带大规模杀伤武器，可同时定位并释放多枚微型寻的跟踪飞弹摧毁大型目标。

多种多样的对战模式

在单人任务中，玩家将扮演一名幽灵侦察队成员，秘密潜入并参与平息俄罗斯国内混乱局势，游戏中将以更多独特视角以不同角度让玩家体验这场未来战争。而在COOP多人合作任务中，玩家可以在网上与好友合作完成所有单机任务与合作挑战任务。

而在多人游戏中，《未来战争》可以为玩家提供8对8的团队战斗模式、4种不同的职业、专有的各种无人机及战斗机器人和各职业特有装备。通过完成各种单机挑战与多人对战来解锁各种奖励与成就。

对于那些迫不及待想要体验游戏的玩家，育碧将在今年夏天发布《幽灵行动：未来战士》的多人试玩版。







微型飞弹将使得坦克不再成为步兵杀手



使用光学迷彩的狙击手

编辑：贪睡猫 美编：哈秋

The SIMS 3 AMBITIONS EXPANSION PACK



体验你所不知道的自己
模拟人生：渴望



在这里你可以体验和现实不同的疯狂艺术



捉鬼狂欢即将展开！

再掀人生的渴望

如果要说世界上最好玩的模拟游戏是什么？可能因为玩家的喜好而众说纷纭，不过如果要说起世界上资料片最多的模拟游戏的话，那么《模拟人生》系列当之无愧。你想说是人生华丽变幻莫测也好，是EA的骗钱手段也好，总之这个系列已经当之无愧的在耕耘资料片上立下了自己的里程碑。所以，理所当然的模拟游戏大作《模拟人生3》的第二款资料片即将在今年6月登场。

资料片将为玩家寻觅全新的事业，包含消防员以及实验室的医学职业等，而且更为令人惊奇的是从现在公布的各种资料来看，竟然连“捉鬼敢死队”这样现实中完全无法想象的幻想职业也会登场其中，实在让人期待异常。



在与常识隔绝的火场中，是表现你“渴望”的最佳场所







相信纹身艺术家是多数人都不熟悉的工作吧

寻觅真正的自我

EA将他们正在开发《模拟人生3》的最新资料片命名为——“Ambitions”。Ambitions表示为野心、渴望，这正是表示人生对于某些职业的态度，所以理所当然的，资料片中有着众多充满魅力的尝试性职业：侦探、纹身艺术家、捉鬼敢死队、消防员、医师、科学家等。

当然，你所选择的职业可并非仅仅如同字面上显示的这样。身为医生的你即可以选择光明正大的救死扶伤，也可以为了医学目的而在病人身上偷偷进行医学实验。成为一个冲入火场英勇救援，上演一场烈火雄心的消防英雄，或者简单的拿起你的斧子在受害人家里满足完你的破坏欲后才开始救人。而同样其他的职业中，光明行事的侦探和暗中现身的怪盗、制作可靠机器人的科学家或者创作科学怪人的疯博士，都将由你来演绎。当然本次最有趣的当属，捉鬼敢死队这一职业的出现，这个只有在电影中出现过和幽灵开PARTY的职业究竟有着这么样的选择等着我们，实在令人欣喜。

■游戏类型：现实模拟	■游戏语言：英文	期待度 B	推荐人群：想要享受不同人生的玩家
■发行公司：EA	■发售时间：2010年6月		

一笑而过：一笑而过：课堂上老师点名：“刘华！”结果下面一孩子大声回道：“yeah！”老师很生气：“为什么不说：到？”孩子说：“那个字念：烨”……

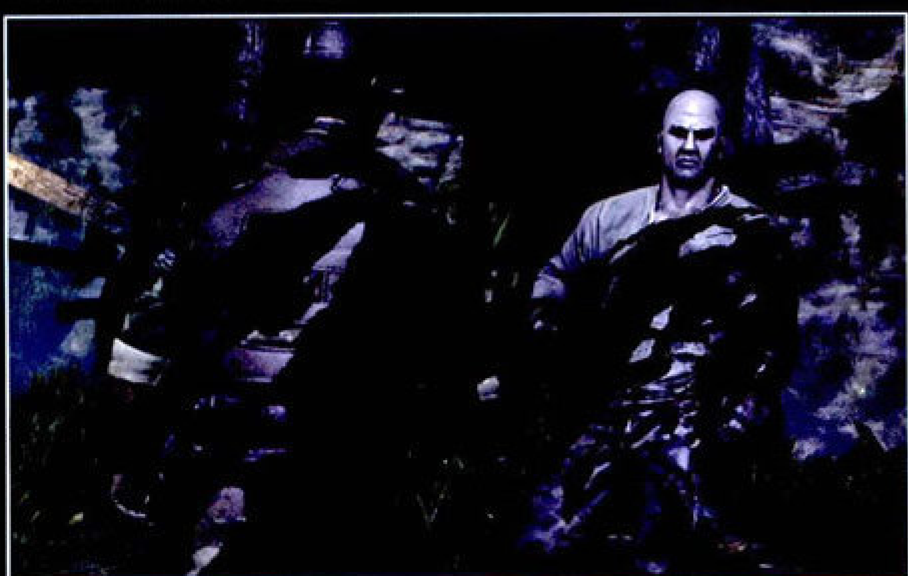


FPS量产公司的又一“力作”

狙击手：幽灵战士


游戏主角

波兰游戏开发商City Interactive公司日前发表FPS新作《狙击手：幽灵战士（Sniper: Ghost Warrior）》，游戏预定于2010年第二季度登陆X360和PC平台。本作是2008年发售的《狙击手：胜利艺术》的续作，同样是描写狙击手战斗的FPS游戏，玩家将置身于一个小岛之中挑战丰富的聚集、作战任务，其中包括远距离狙击、近战格斗、潜入等。





真实的狙击模式


潜入暗杀也是游戏要素之一

《狙击手：幽灵战士》的故事发生在一个叫做Isla Trueno的南美小岛上。岛上的Vasquez将军率领其军队推翻了当地民主政府，用暴政控制整个小岛。而玩家作为秘密突击队的一员，需要潜入敌军的大本营，一举推翻这个不合法的政府。可靠消息称，Vasquez将军将在一个旧的精炼厂中与他的同伙们举行一个会议，而这也将是进行暗杀的绝佳机会。但是就当突击队到达了这个小岛的时候，整个计划都已经乱套了。突击队成员们需要运用自己卓越的战斗技巧和高超的求生能力完成任务。

现实感是City Interactive宣称的《狙击手：幽灵战士》游戏核心所在。而整个游戏都基于一个完全真实的弹道系统上。射击的距离、重力作用导致的子弹偏移、风向等 环境因素都会影响到射击的准确性。同样地，茂密的丛林也为玩家隐蔽狙击提供了完美的掩护，而其他组员则作为“观察员”为玩家指明目标的详细位置。玩家必须控制自己狙击手的呼吸频率，以便提高射击准确度。

实际上City Interactive是一个以FPS多产著称的游戏公司，但是由于其大部分游戏的质量都不高，该公司在玩家心目中几乎成为了劣作的代名词，希望《狙击手：幽灵战士》能给玩家带来一个良好印象，为其公司形象带来好的改观。

- 游戏类型：FPS
- 制作公司：City Interactive
- 游戏语言：英文
- 发售时间：2010年第二季度
- 期待度 C
- 推荐人群：狙击游戏爱好者



the Settlers 7 PATHS TO A KINGDOM

工人物语7：王国之路

表面与内涵差距很大

综合评分	6.5
剧 情	6
画 面	8.5
音 乐	7
创 新	4
游戏性	5

综合评价：很可能玩5分钟就放弃，也可能不吃不睡玩上5天

《工人物语》系列一直是王朝系模拟策略游戏的典范，虽然它不是最早的，但它绝对是游戏版本最多且最出色的一款。游戏至今已经发布了6代主力作品，资料片更是举不胜举。而3月底让广大“工粉”们期待已久的《工人物语7：王国之路》也如期登录PC平台的货架（这可是UBI难得的不跳票作品哦）！由于游戏在之前已经放出了测试版，这也让本大叔提前体验到了游戏的内容，再结合对正版的收录，为大家献上这篇游戏体验，游戏的好坏与否就请大家从正文中慢慢体会吧！

- 发行公司：育碧（UbiSoft）
- 官方网站：thesettlers.uk.ubi.com
- 游戏类型：模拟策略
- 语言版本：英文版
- 发售日期：2010年3月26日
- 游戏售价：美版（49.95美元）

推荐游戏配置：
操作系统：WinXP\Vista\Win7 32/64
CPU：Intel Pentium IV 2GHz / AMD XP 2600+
内存：2 GB (XP) / 4 GB (Vista/7)
硬盘：8 GB
显卡：DirectX 9.0c，256 MB / 512 MB (Vista/7)
特别提示：游戏需要接入互联网登陆

繁荣之路

虽然游戏的剧情故事和前作完全不同，但是在玩法和操作上还是很相似的，感觉育碧并没有在本质上改变游戏的机制，你如果是一个工人物语系列的老玩家，那相信很快就会上手。但如果是一个菜鸟或者新玩家，那可能要花上一整天的时间来摸索。所以，为了让大家能更快地在游戏中进入状态，大叔就来简单讲解一下游戏发展的必要事项。首先，要致富先修路，所有的建筑出口都要和路面



把路修对，不行多尝试



农庄最好造在边缘的开阔地



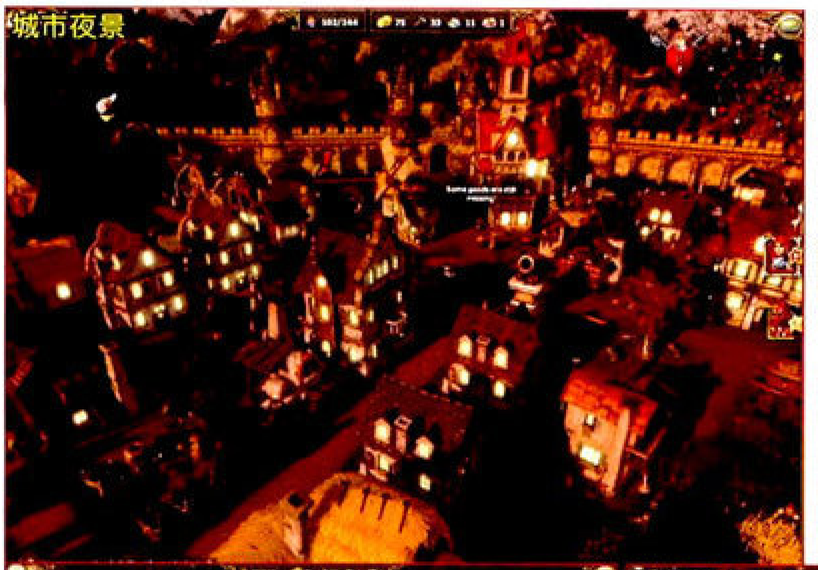
要留出足够的空间来造建筑



鱼是很重要的食物来源

 小技巧：游戏中所有的建筑都可以升级，升级可以增加[illegible]还能建造更多职业的工人

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



城市夜景

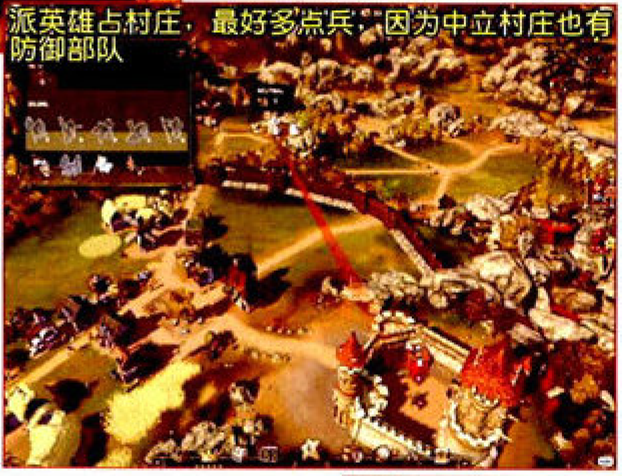
连接，不然你的工人是无法建造和运作的。当然，你也要把握好建造建筑的空间，让本来就不大的城镇面积更紧凑。其次，你需要建各种建筑的供求关系连接起来，比如造农庄种小麦——磨面坊加工成面粉——面包房再生产面包提供食用。最后，就是要合理使用你的人口，记得多造民居和井可以让人口上升，同时让工人们吃鱼吃肉也是提升他们工作积极性的好方法。

主城与村庄

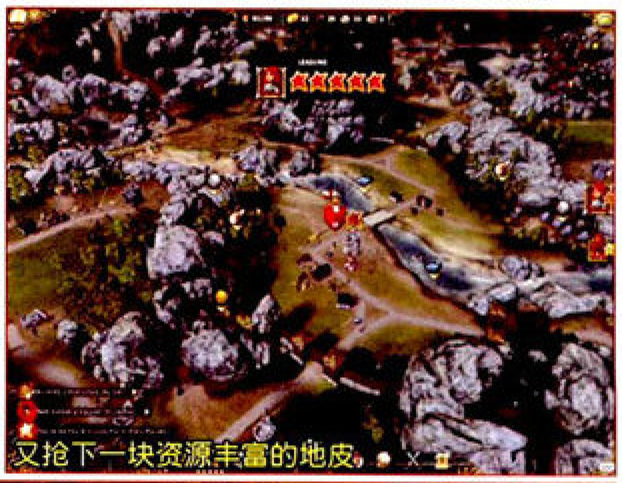
你除了需要发展你的主城建筑外，还要不失时机地让英雄带兵去占领主城周围的各个村庄，这些村庄有的拥有大量资源，有的与中立建筑关联，更重要的是拥有村庄还能增加你的获胜点数，打压对手。不过占领中立村庄的时候千万要多带点兵去，因为村民也会武装起来战斗，有的村子甚至有防御城墙和堡垒。千万不要小看这些村庄，发展时期可以作为你的资源站并提供你足够的建造空间，而战争时期可以作为你的前哨战为你抵御外敌。记得占领之后一定要修缮防御并进驻英雄哦！



各个村庄的平面交通图



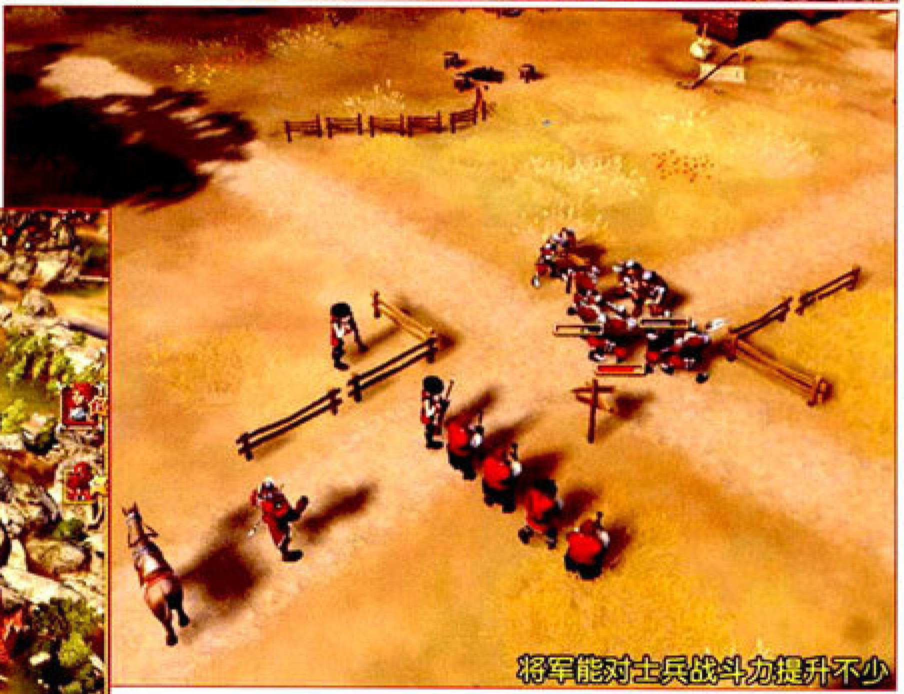
派英雄占村庄，最好多点兵，因为中立村庄也有防御部队



又抢下一块资源丰富的地皮

英雄

说到英雄，工人物语一直有自己的特色，游戏中的士兵没有英雄带领是无法出去作战的，对外征服土地同样也需要英雄来出征。本代游戏也比之前做得更多样化，记得6代里只有固定的5位英雄，而本作中你可以在酒馆里随机招募各种英雄，他们个人都有着特殊的能力，有的能增加近战攻击力，有的能增加远程射击精准，有的可以提升移动速度，还有的能缩短你建造的时间，有不少技能像光环一样能提升你整个城市和村庄的运作，但你要记得让他们进驻到堡垒里去哦。



将军能对士兵战斗力提升不少



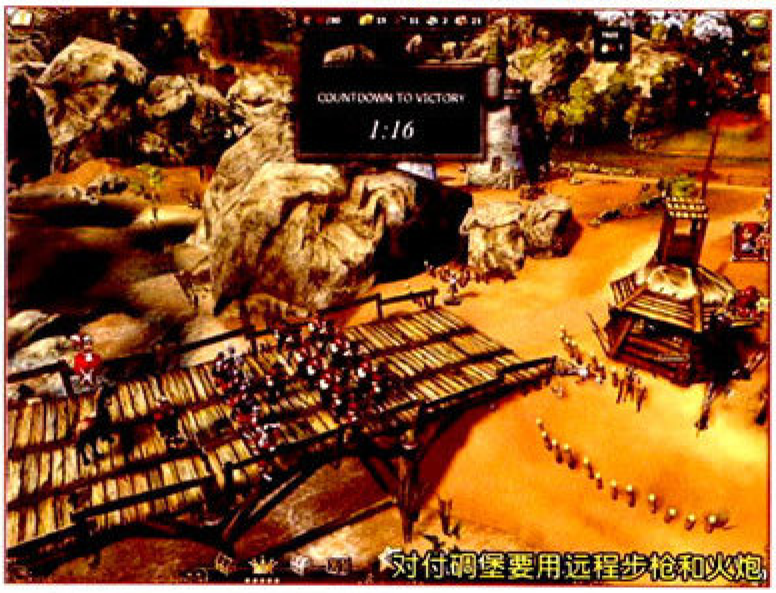
酒馆里可以招募拥有各种特长的英雄

军事

要说到本作让大叔最期待也是最失望的军事战争系统了，可以说根本没有任何改进和创新之处，甚至比前作更简单，更无聊。游戏里的基础部队只有五种：战士、步枪兵、骑兵、炮兵和鼓手。战斗起来也是清一色的中世纪对战，毫无特色可言。唯一的变化在于你可以在酒吧里用金钱招募雇佣兵，虽然只是初级兵种，但总比需要很多材



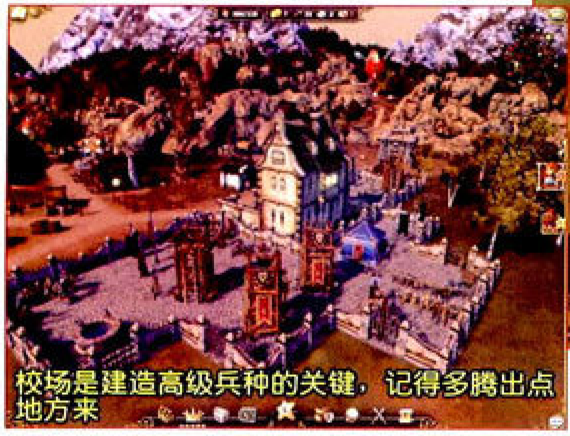
出征



对付碉堡要用远程步枪和火炮

小技巧：钓鱼和打猎都是有限的，需要更多的肉做食品的话，你还是需要养猪，记得多造点猪圈哦。

料组合起来的高级兵种来得简单，估计官方也是为了联机对战中能快速出兵而做的改动，但事实上毫无用处，反而让我失去了原本武装出一名士兵的那种成就感。



校场是建造高级兵种的关键，记得多腾出点地方来



五种基础士兵



攻城了



注意多兵种配合

世界贸易

世界贸易是一个全新的系统，等同于一个全球外交贸易的网络，这个在之前游戏里是没有的（之前只有城镇间的贸易）。你打开世界地图就可以清晰的看到这张宏伟的世界蓝图，你可以与各个国家进行通商和贸易，但你首先需要建造一个对外出口办公室（export office），然后生产招募外交经贸人员，包括小贩（hawker）、推销员（salesman）和商人（merchant），这些都是你出口交易所必须满足的条件。一旦你打开了与他国的商路，你就能在中立的商贸港口城市中交易这些国家的物资。特别是到了游戏的中后期，你自己国土里的资源都被开发完后，你的材料来源很大程度上都要从国外进口哦，这是你就会知道贸易的好处了。



出口办公室最好建造在城外的空地上，因为它的升级需要很大的后花园



世界地图

①有图片显示的就是成就，大叔已经完成了到达阿拉斯加的成就了，不过南边的澳大利亚就……

②红色显示的就是我已经能够交易的国家，要用掉很多小贩和商人啊。

③灰色显示的是还未开放的国家，由于探索选择性的关系，你一次只能选择一条线路，如果想走另外一条路，那需要把外交队点回来。



外贸人员





小技巧：工人物语的发展不像帝国时代那样迅速，所以要切记慢慢按需求建造，一步登天最终的结果是全屏感叹号。

科技升级

什么时候这游戏也向即时战略学习出了科技树了呢？科技升级系统也是很重要的一环，他能给你军事、经济、外交等方面带来意想不到的好处，所以一旦基础设施成型，你就要立即建造教堂来升级科技，同样随着教堂的等级提升，你也能招募三种人员来帮助你升级，分别是修士（novice）、传教士（brother）和神父（father），同时他们也能像英雄一样进驻你的城堡，提升你发展的属性。另外，你占领地图上中立的修道院也能为你开放新的科技升级，不过由于资源有限，你还是要好好研究你的科技发展路线哦！


科技发展的三大种类：农业、工业、化学


三种科技升级必须的人员

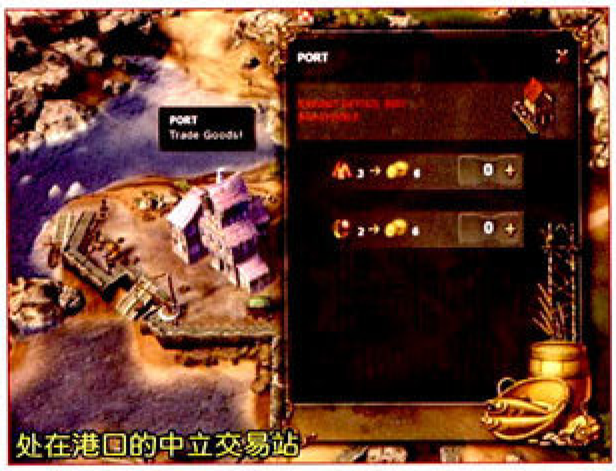

想要升级高科技，先把教堂升到顶


满街上跑的都是修道士

中立建筑

游戏不仅延续了6代里对中立建筑的设定，同时还把这个系统进行了扩充和丰富。6代中只有一种可以交易物品的村落。而7代里还多出了能够为你增加科技研发项目的中立修道院，能够提供你各种科学研究和宝藏的皇家天文台，还有对你王国等级提升有很大帮助的朝圣之地等等。这些建筑不仅能增加你的获胜点，还有不少有趣的成就会完成。要占领这些中立建筑，就必须先占领它们所在的村庄，有些建筑甚至有自己强大的私家军队。所以，如果没有足够强大的军事力量，我劝你还是先不要打它们的主意哦！


把足够的资源送到皇家天文台，你就能学会改变天气的技能


处在港口的中立交易站


美丽的修道院，看上去似乎没什么用，但它可以提供你额外的科技升级

成就

最后我们来看看成就，自从暴雪独创这一系统之后，各路厂商纷纷抄之己用，于是在工人物语里我们也看到了那熟悉的“星星”……可以说成就是游戏中完成任务和获胜的关键，完成成就还能给你带来一系列的奖励。你需要在你王国的成长过程中完成大量成就并保持他们，比如：建造并保持20个以上的士兵，抢占5个村庄、发现新大陆等等，内容丰富且非常有趣，是玩家坚持进行游戏的必要条件之一。在联机对战方面，成就也能增加你的积分和排名，是游戏结束后衡量胜负的关键因素之一。


各种各样的成就和奖励将能满足你的收藏心


看我的全成就达成奖励，好多星星啊！

the Settlers 7 PATHS TO A KINGDOM

《工人物语》系列历来都是一款非常有野心的游戏，每次发布新作都能给游戏界带来一种全新的概念。但很可惜，这次的新游戏并没能成为我们所期待的那样。游戏不平衡的表现让我们的心情随着游戏的进行一直在进行过山车运动：失望、惊喜、再失望、再惊喜……表面上看上去非常“平易近人”，但实际上游戏的操作系统只有那些非常熟悉前作的人和具有无限耐心的人能够适应得了。育碧起初希望营造的精彩的多人在线游戏体验在游戏上却变成了一个非常随意的系统，服务器也非常不稳定。在社区上，玩家关于游戏中的问题怨声不断，希望这些问题可以在不久的将来得以解决。到目前，这款游戏还是适合那些耐心无极限的忠实“工粉”。

小技巧：资源开发完后记得要把没用的建筑物拆除，否则不仅占据空间，而且，这些停工的建筑还会消耗你的食品和材料。



综合评分	7
画面	7
音效	7
操作	8
游戏性	7.5
耐玩性	7

带上你的宠物一同去地牢探险

黑暗史诗：背叛的灵魂

游戏介绍

《FATE》系列的最新资料片《背叛的灵魂》终于来到了玩家的面前，作为一款老牌的《暗黑》类游戏，《FATE》系列现在可谓是内忧外患，不但比不过一些大制作大成本的游戏，连一些主力的员工也离开并制作发行了和《FATE》系统基本一样的《火炬之光》，而《火炬之光》的质量也是超过了《FATE》系列，不过所幸的是他们没有放弃，《背叛的灵魂》的推出就是最好的证明。

本资料片可以脱离原版直接运行，游戏的系统和大家熟悉的《火炬之光》是一样的，而且更加简单，在开始的时候也能选择人类、半兽人等种族，这些都对初始的属性和技能有关。


游戏画面简单 光影效果却不错

游戏操作说明


战斗中的节奏很快

鼠标左键： 武器攻击
鼠标右键： 魔法攻击
1~6： 快捷道具使用
I： 装备界面
Q： 任务界面
R： 切换跑步或行走模式
C： 属性栏
K： 技能栏
B： 魔法栏
T： 宠物属性
P： 宠物背包
Ctrl： 一直按照呈跑步状态
Alt： 高亮文字显示附近的道具
Shift： 原地攻击、宠物拾取道具、购买时直接卖出
TAB： 切换小地图显示的大小
空格： 特殊攻击
退格键： 切换装备的两套武器

游戏上手攻略



关于属性和技能的学习

游戏的玩法十分简单，玩过《暗黑》类型的玩家都能够快速上手，不过要注意的是本系列中技能并不是直接的效果，而是像一种专精学习，可以强化你某方面的能力。玩家每升一级就可以获得未分配的技能以及属性点用，一定要向自己喜欢的方向学习。游戏的难度并不低，战斗的时候玩家HP为0的时候就会死亡，不过玩家可以选择付出经验或者金币复活在死亡层数附近的地方。村子广场右侧还有物品箱可以由玩家存放一物品。

 生活随笔：活在黑暗里，就……一心要将不败的神话传扬……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：文远流长　编辑：苍蓝　美编：grass

属性讲解：

Strength：力量，决定了你的伤害值大小

Dexterity：敏捷，影响了你进攻和防御

Vitality：活力，影响了你的耐力和生命

Magic：魔法，影响了你的魔法值



魔法攻击的威力不俗

怎么样使用魔法



宠物是玩家的好伙伴

玩家进入了游戏后会发现不能学习和使用魔法，这也是这个系列的特色，所有的种族并不能有固定的魔法，都需要用魔法卷轴来学会，而魔法卷轴则是通过玩家捡到或者购买。魔法分为攻击、防御和魅力魔法，玩家得到魔法卷轴后按右键使用就可以学会，学会的魔法会记录在魔法栏里面，每种魔法都只能学习5种，按住Ctrl再点击学会的魔法就可以将其去掉，魔法的作用还是很明显的，所以玩家一定要善于掌握自己手中的魔法。



宠物的作用

本系列最大的特色就是玩家身边有宠物相陪，这些宠物是玩家在地牢探险中的好帮手，不仅可以帮你攻击各种怪兽，还可以帮你拾取装备，避免了背包不够用的地步。还可以点击宠物头像下的返回操作，宠物就会返回城镇卖掉身上背的物品，避免了玩家来回传送的痛苦，并且宠物回去一次就会自动将生命加满。宠物生命值为0的时候并不会死亡而会乱跑，等一会就会以1生命回来。



好的装备让麻雀变凤凰

武器和装备



钓鱼也是一种乐趣

游戏中的装备也是和颜色一样分为三六九等，好的装备可以说就是玩家玩的动力，而且村子里面的商人可以用奸商来形容，基本都是高出4倍的价格在贩卖，而且要看运气，并不是固定的出现装备。所以武器和装备的最大来源就是地牢里的探险了，高等的怪物掉高级装备的几率就大，但是也难以对付。值得注意的是有孔的装备还可以镶嵌一些钻石进去，宠物也是可以携带戒指和饰品的。

怎样钓鱼

游戏另外一个好玩的地方就是可以在地牢的水池中钓鱼，首先要在商人那里购买鱼竿，然后到水池处点击，头上出现黄色叹号后马上按第一项就可以把鱼钓起了。而钓出的鱼可以直接喂养给宠物，宠物会根据鱼所带的属性进行形态变化，在攻击中给予玩很大的帮助。



游戏的难度并不低

游戏秘籍



因为游戏本身耐玩性不强且难度不低，这里顺便提供一些常用的秘籍给大家。游戏的时候按"Ctrl"+"Shift"+"～"键，屏幕的左侧就会出现一个问号，然后输以下秘籍回车就行了。

Levelup：等级上升一级

Heal：生命值全满

God：无敌

Fame：加1000声望

Gold：500000金子

Experience：加5000经验

Super Healing Charm：得到超级治疗药

Descend #：在地牢降低#层（#为数字）

Ascend #：在地牢上升#层（#为数字）

Fate Statue：出现命运神殿，可以随机出怪物或宝石

Shrine Of Learning：出现学习神殿，可以提升属性

Magic Anvil：魔法铁砧，可以随机给装备加属性

Discoverall：显示当层地牢的全地图

一笑而过：钱都让50后60后挣去了，女人都给70后追去了，做为80后，我压力很大，很大。（苍蓝：作为一个压力，我感觉自己很大。）

在冲锋陷阵中完成霸业

骑马与砍杀：战团

Mount&Blade WARBAND

综合评分	8.5
画面	7
音效	7
操作	8
游戏性	8
耐玩性	9

游戏介绍

《骑马与砍杀》（简称M&B）最初只是由一对夫妇制作的免费游戏，虽然简单粗糙，但是经过不断的改良，它最终凭借着简单的玩法和优秀的游戏性成为了一款正式发行的电脑游戏，让人看到自由游戏的前景。这次推出的则是《M&B》的首部资料片《战团》，游戏中玩家将在一个架空的中世纪舞台，凭借着自己的能力建立属于自己的武装势力，同时也有着不同的人生道路选择，可以成为雄霸一方的领主也可以做一个在战斗中追求真爱的人，游戏带给大家的是一个全新自由的世界，并可以通过服务器与32名玩家一起联机。

游戏一经推出，汉化包也是即时发布，并且中国的玩家还可以用更便宜的价格购得中国服务器的CDKEY。不过要注意的是汉化包也有一些BUG，玩家如果在设置程序改动游戏的一些参数就会造成游戏错误，所以一定要在英文版中设定好再安装汉化包。



汉化对中国玩家就是喜讯


游戏中的天气变化也会影响战场

游戏操作说明



游戏的操作十分简单，下来为大家介绍下一些基本按键。

鼠标左键：攻击
鼠标右键：防御
鼠标滚轮：切换武器
WASD：方向移动
F：互动、确认、交谈、拾起
Tab：离开场景、逃跑
空格：跳跃
E：踢
X：部分投抛武器切换近战或投抛状态
G：扔掉武器
R：切换为第一人称视角
0~9：对全部或者某战队下达命令

游戏上手攻略

游戏中按照兵种可分为步兵和骑兵，武器方面则有单手武器、双手武器、弓、弩、投抛类武器，这些不同的兵种和武器在操作上也是不同的，要想快速上手这些就请看以下笔者给您带来的讲解。


步兵在混战中的作用明显



 生活随笔：万事无忧三定律：1.不要为小事担忧 2.所有的事情都是小事 3.万一真遇到大事别慌参照第二条！

文：文远流长　编辑：苍蓝　美编：grass

近战步兵

步兵就是不骑马状态的士兵，这个状态下的操作也是最简单的，当装备好近战武器后，玩家可以通过鼠标移动的方向加鼠标左键对敌人从上下左右四个方向发动进攻。防守也亦然，玩家需要看准敌人攻击的方向将鼠标移至该方向并且按下鼠标右键，这里要注意的是武器都是档格对方的进攻，而在装备盾的情况下就可以扩大自己的防守面积，但是就不可以持有双手的武器了。


心平气和的掌握好自己的准心

远程步兵

远程武器有弓、弩、投抛武器，玩家在装备的同时记得还要装备弹药，左键就会进入射击状态，弓会由拉弦的节奏确定准心，而弩虽然相对稳定但是上箭速度慢，投抛武器除了投石器大多威力不俗，不过数量有限而且距离有限制。玩家在进行远程攻击的时候除了考虑准心，还要考虑重力的影响，占据高处发动远程攻击是基本的常识。


骑兵玩的就是爽快

骑兵

骑兵在武器使用上和步兵并没有多大的区别，但是威力却有着很大的提升，在高速的奔跑中一枪很容易将对方直接毙命，不过马上攻击更加困难，要在高速的情况下把握出手的一刹那，需要玩家多多的练习。骑马的时候是可以松开方向键的，马就会按照恒定的速度前进，这样玩家也可以更投入的进行攻击操作。

关于战队的管理

在资料片中，玩家可以雇佣自己的士兵，并可以在战斗中对他们下达命令，这些战队也是玩家的重要力量，在一些大型的战斗中就要看他们的表现了。


大战考验的不仅仅是玩家自己

怎样雇佣士兵

玩家可以在酒馆雇佣一些高等的佣兵，其次在一些村落里也可以招募到一些新兵，如果招募不到就先给村长完成任务提高在本村的声望。


强力的战团不在一朝一夕

士兵也是可以升级

初期玩家是很难有钱去雇佣好的兵种，所以大多都是在村里面雇点民兵，不过也不要小看这些初上战阵的农民，这些士兵也可以通过战斗积累经验，当经验足够的时候就可以对他们进行升级，他们就可以升级为更高级的兵种。虽然升级的时候可以有不同的职业给玩家选择，但是玩家是不能选择这些士兵的属性和技能。


民兵也是可以成凤凰的


快点进入M&B的世界吧

战团管理须知

士兵和玩家是雇佣的关系，所以每周玩家都要付给他们工资，另外还需要携带一些食品物资，否则在吃不饱的情况下可是会降低士气。玩家能雇佣的士兵上限数量和魅力以及统御技能有关。士兵除了可以冲锋陷阵，也可以安排他们驻守到己方的据点中，以防敌人的来袭。


养兵千日用在一时



关于赶牛任务

游戏中会出现帮着购买牛的任务，很多玩家都会卡在这里，在其他村庄买完牛后在大地图上点击牛就会出来选项，第一项就会让牛向你的反方向跑，第二项是让它停下，于是玩家就要通过第一项把牛赶往任务的村庄，需要拐弯时记得选第二项停下来调整角度。要注意的是晚上视野小容易看不到牛，另外就是赶牛的时候最好轻装上阵，别搞的没有牛跑得快就悲剧了。

一笑而过：今天一朋友买了一瓶可乐，拉开易拉罐后看到一行字，保质期见瓶低，于是朋友就把可乐瓶翻了过来，于是可乐呼呼呼的都淌了出去。

按键操作
Key operation

W	前进
S	后退
A	左移动
D	右移动
鼠标右键	高姿态
鼠标左键	手持武器
SHIFT	空手/使用
E	头/说
SPACE	腿/跑
1	药物
2	袖里剑
3	剑/刀/匕首
4	拳头
Q	选择武器
UP	视角向上
DOWN	视角向下
LEFT	视角向左
RIGHT	视角向右
F	锁定目标
T	视角剧中
TAB	地图
ESC	暂停
9	第一人称视角



阿泰尔套装
Armor Of Altair

阿泰尔套装是本作中最为华丽的一套，其收集方式需要打通隐藏的六大刺客先祖迷宫并取得石棺中的圆盘才能换取。在游戏剧情进行到舅舅会主动带你参观他的地下室时，迷宫任务就会开启，而每个城市基本都有隐藏迷宫，一般开启全地图后，迷宫的位置会自动以刺客标志的方式标示在地图上。

路线解析
Route Analysis

- 红点为起点
- 直线为行进路线
- 曲线为跳跃路线
- 虚线是不在视野内
- 箭头为目标方向
- 易·中·难　表示迷宫难度

ASSASSIN'S CREED II

刺客信条II

隐秘墓穴全解析

电攻独家

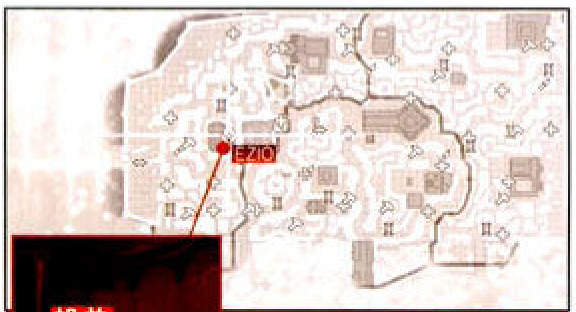


 攻略提示：初期不用……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

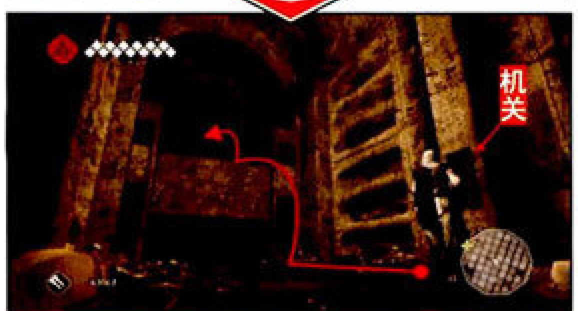
Darius古墓 佛罗伦萨 FLORENCE 易

Darius的功绩是用袖里剑刺杀了薛西斯一世。而这位皇帝正是《斯巴达三百勇士》中的那个穿环男。在历史上薛西斯一世被描写成一个纵情于酒色，亲信小人的暴君。而他的死因是因为宫廷政变。





古墓位于佛罗伦萨的西部，此墓穴任务会在主线任务中自动触发。

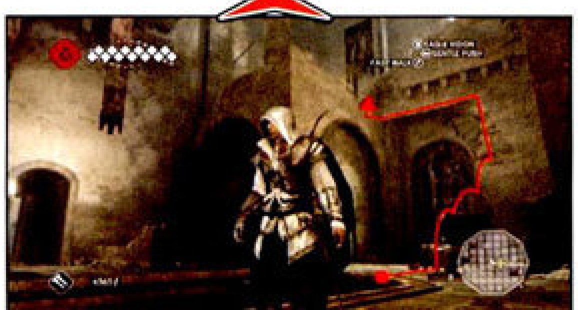


拉动机关后，石阶会降至可以跳跃的位置。



进入后依靠支柱上的单杠，一路跳跃至上层平台。





依靠破碎矮墙跃至雕像上方，随后向左移动到左上平台（小心巡逻的卫兵）。



上平台后向北至缺口处，随后一路跳跃至对面平台，打开机关放下石棺。



爬上石棺，并跳跃至南边单杠上，打开最后的机关。



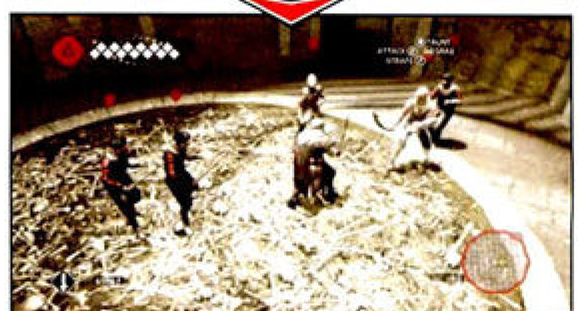
开门后会引发战斗，不过敌人不强，靠反击技可以轻松应付。



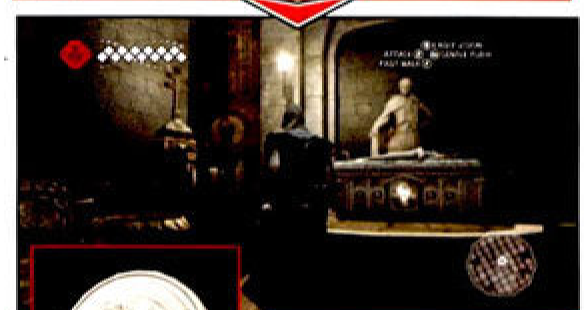
结果喽啰后，进门触发追逐任务。



逃跑的喽啰会一路干扰你的行进路线，不过每次铁栅栏被关闭后，都能从旁边绕行过去。

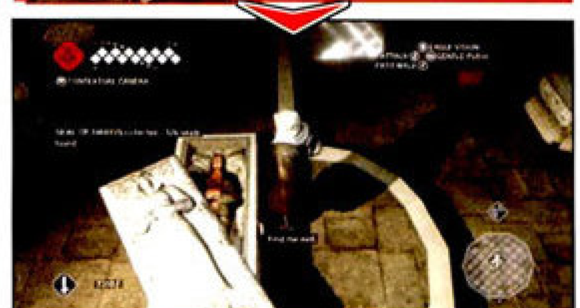


追逐到最后会来到一片骸骨地，这里有5名卫兵，依然可以靠反击技轻松应付。

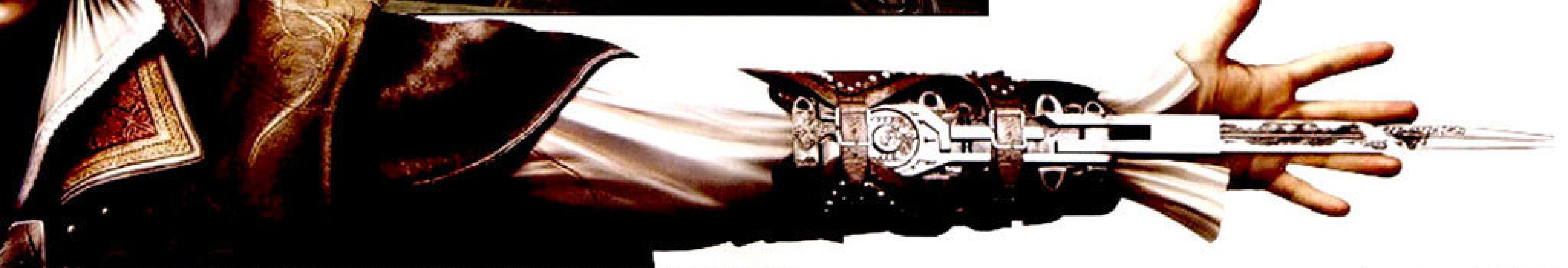




开启骷髅机关触发剧情后，来到刺客先祖的墓穴。



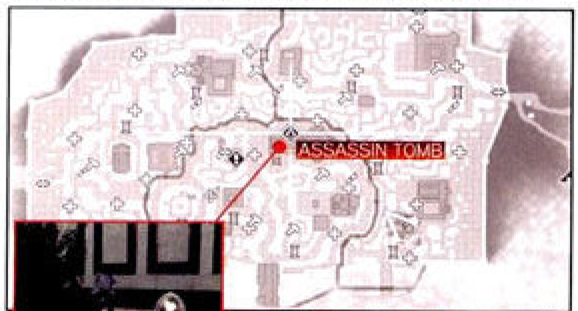
收刮完毕后出口的暗门自动开启。

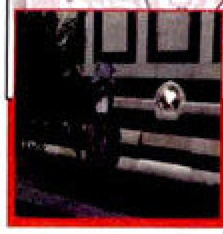


攻略提示：游戏中的货币可以通过偷窃获得，在初期不会增加通缉度时尽量多多偷取。

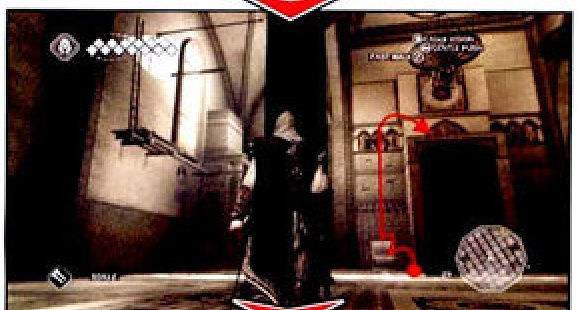
Iltani古墓 佛罗伦萨 FLORENCE 中

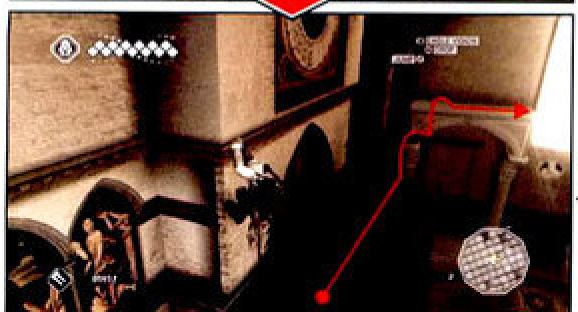
Iltani的功绩是毒死了亚历山大大帝。历史上亚历山大是32岁时病逝的，正当壮年的他从来没有慢性病，而从发病到死一共只用了12天。所以他的死因至今仍饱受争议。



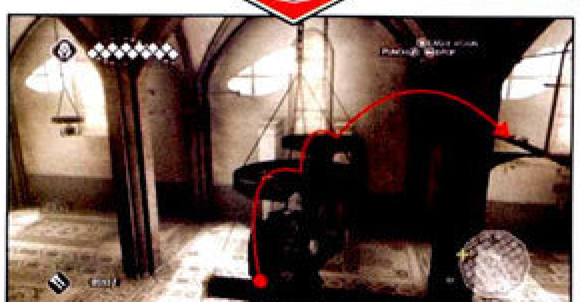


第二个古墓位于佛罗伦萨大教堂内。从教堂北面的暗门处进入内部。

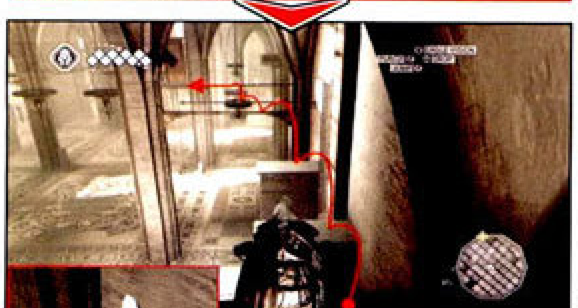
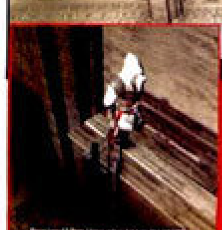




以石台作为起点跃至壁画处，随后向右攀爬，上平台后继续向右前进。



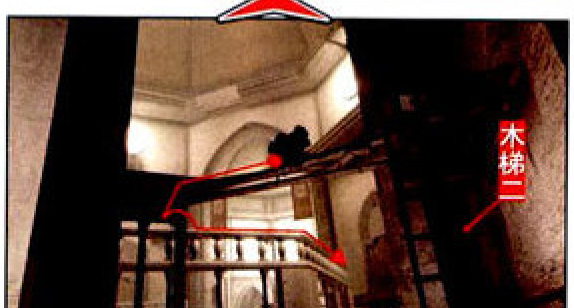
悬挂在天花板上的吊灯是重要的行走路线。

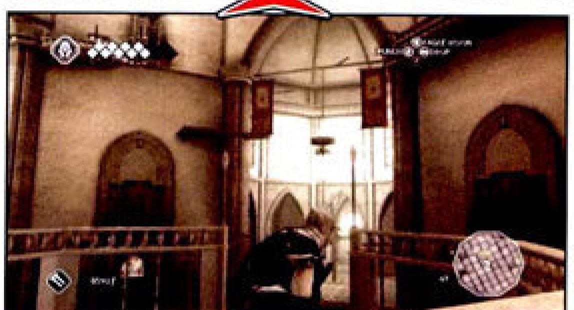



来到石台上方，继续向东前进。（此处的木梯让你失误后不用从头开始攀爬。）

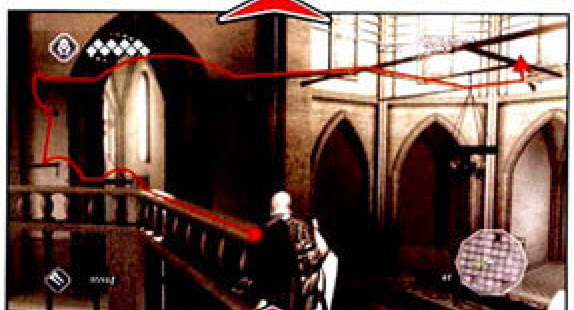


继续依靠吊灯与单杆迂回前进，来到最东边的平台会开启第二个木梯。



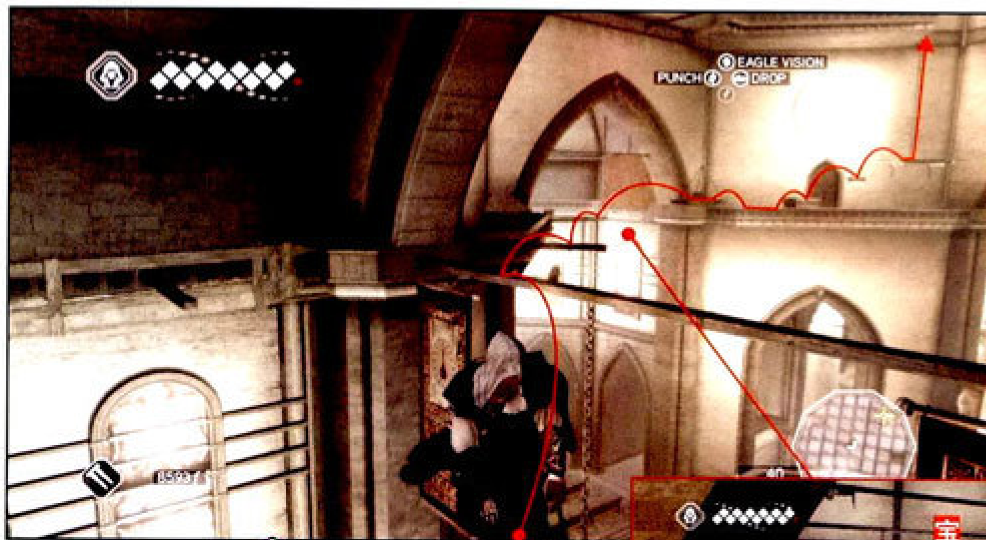


沿着石柱前进，随后借助吊环爬上对面木架，再沿着木梁走到彩窗前。

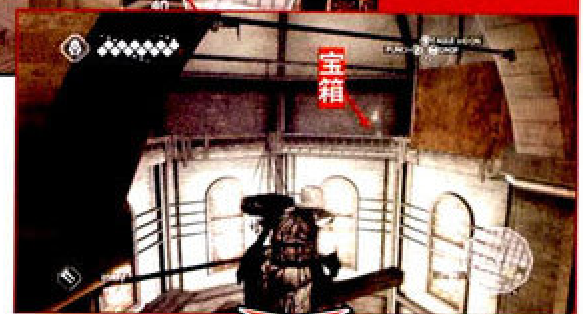


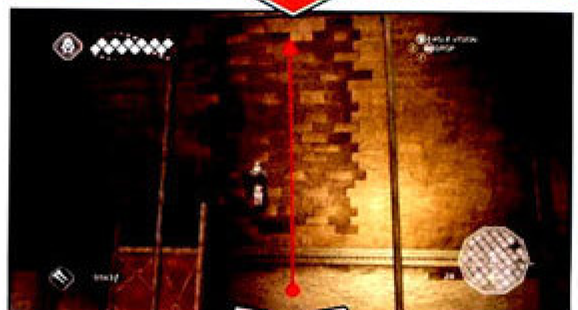


沿彩窗一路向上攀爬至上方平台（此图只是个概念图，原本位置忘记截了）。



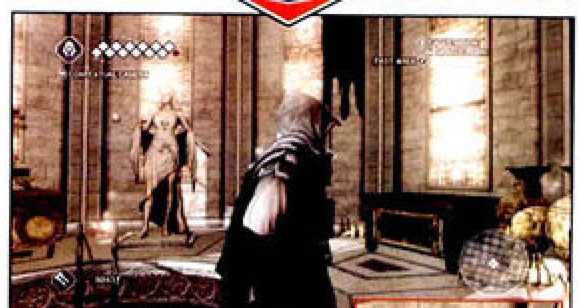
随后继续借助单杠前进，再爬上右前方平台的木梯。（左前方平台处有一个宝箱，拿法很简单，这里就不细说了。）



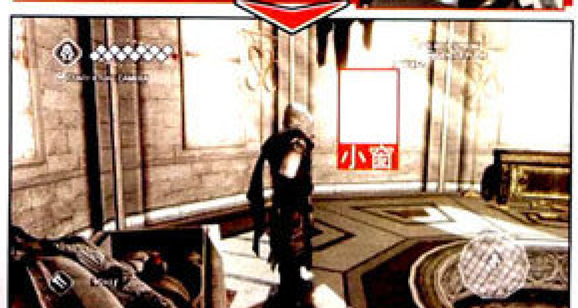




借助未修复的墙面向上爬至顶端，最后反身跳跃至对面平台。




木梯的顶端就是此次的终点——空中墓穴（恐高的玩家请事先备药，出口高度……）



墓穴内阳光灿烂，出口小窗极度不明显……

 攻略提示：敌人身上的武器可以通过刺杀后取得，但是只能临时使用，无法保留。

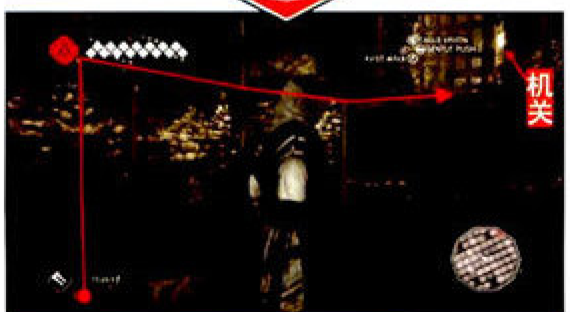
Wei Yu古墓 托斯卡纳 TUSCANY 中

唯一的中国刺客，其中文名翻译为“魏于”，至于他的功绩可以让荆轲吐血……

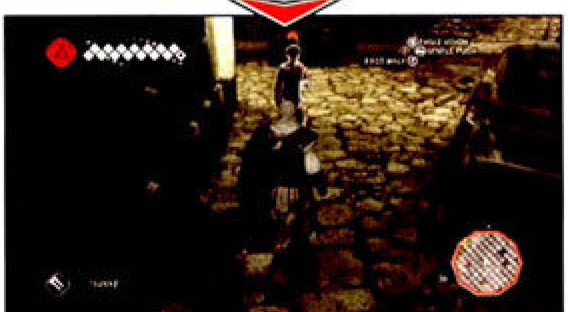




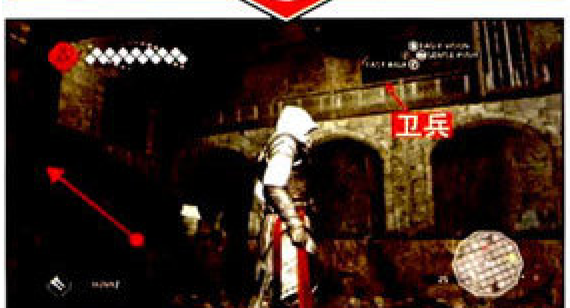
第三个古墓入口在TUSCANY正中的一条过道内（昏暗的过道内骷髅标记很显眼）。



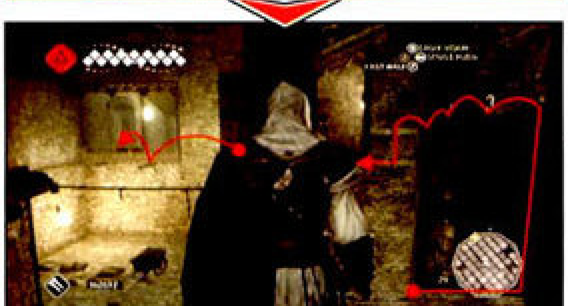
进入古墓后，沿着墙壁缝隙攀爬至对面平台，打开墙上的机关。



进门后会遇到少许卫兵阻拦，杀之。随后爬到旁边的酒桶架子上继续沿单杠前进。



之后会来到一个闲置的仓库内（此处有一名卫兵）随后沿左手上墙。



使用墙上的吊环继续前进至图书馆（路尽头有一个宝箱）。



图书馆一层有2名重装卫兵，需小心应付。之后利用壁灯于吊环，爬到第二层。



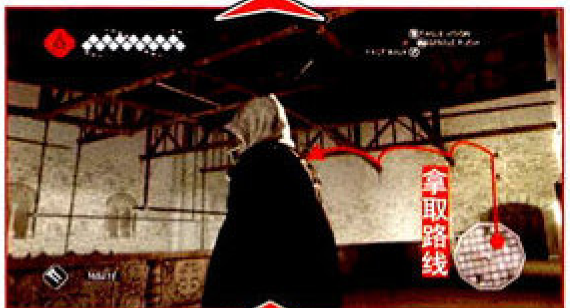
二层同样有2名卫兵，不过不是重装，可以轻松搞定。



借助吊灯跳至对面的墙上，利用浮雕和窗户继续向上爬至平台处。



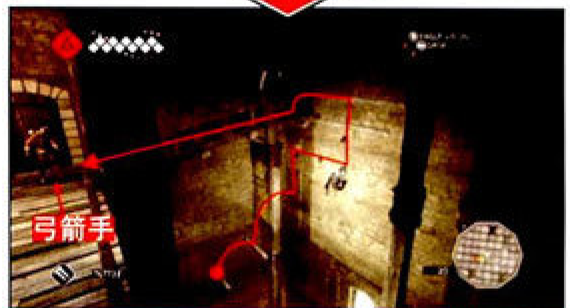
随后利用单杠来到图书馆三层。（此处可以看到先前平台的上方有一个宝箱拿法很简单，直接跑去三层东边，利用吊环爬上悬梁，从悬梁上移动至宝箱处即可）。



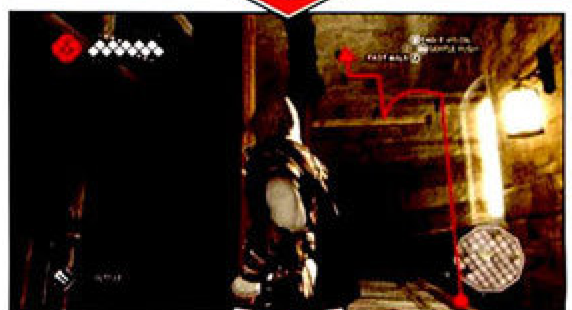


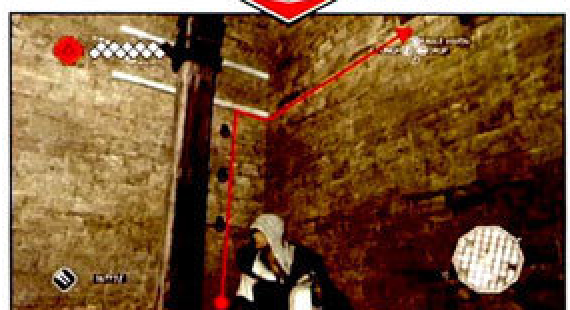
从图书馆西边的门进入高塔。



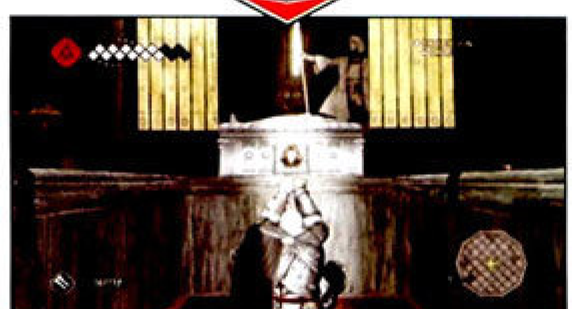


此处有2~3名弓箭手，要小心他们的冷箭，这会使你攀爬时从高处摔下。



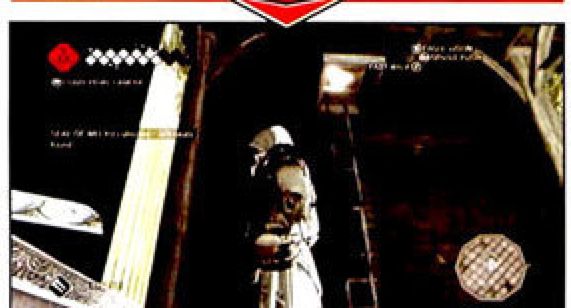


利用墙壁上的凹痕前进。



塔顶便是此次终点，大肆收刮吧（这名刺客育碧给出的解释是曾经用长矛刺杀了秦始皇……对此，我只能说，老外的想象力还真“不错”）。





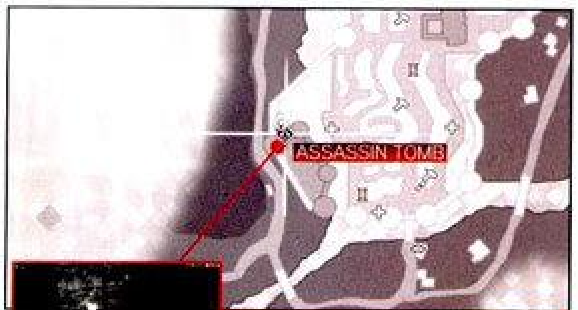
出口在墓穴顶端。

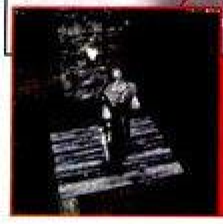
攻略提示：舅舅的城市内有2个小型隐藏迷宫，需要投资才能开启。

Qulan Gal古墓 中

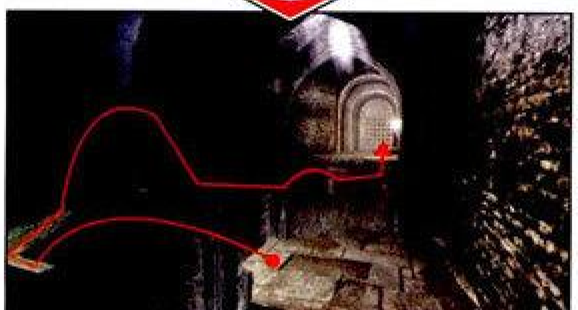
弗利 FORLI

Qulan Gal的功绩是用弓箭射杀了成吉思汗。历史上成吉思汗的死因是因为坠马受伤一病不起，至于坠马的原因谁又能知道呢。





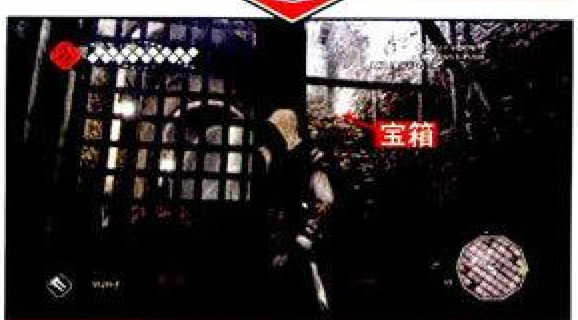
第四个古墓位于蒙托内河旁的小城FORLI的西南边。墓穴入口需要游泳前往。



此墓穴最初的路线非常容易。



路线的尽头被一扇铁门挡住，此时需要开启右手边的机关，并且在最短时间内通过，否则铁门会迅速落下。



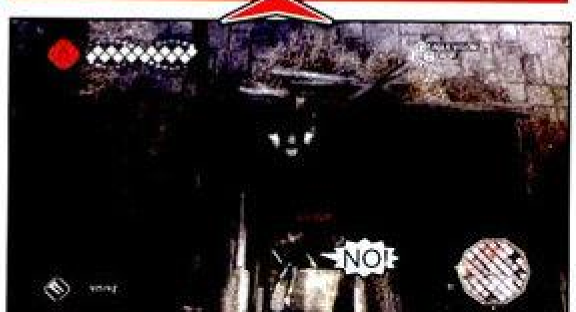
进入铁门，在左后方有一个宝箱。



接着跳进河里，长按跳跃键潜入水中（虚线处为下潜路段），通过铁栅栏。



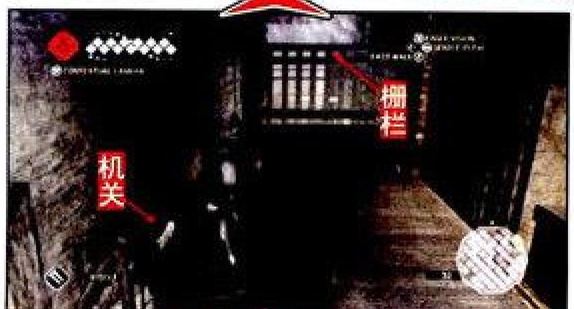
上岸后，沿着墙壁上的木栏向上攀爬（此处需要反身跳，不用按方向键）。



顶端有名卫兵，在他靠近井口时拉他下去吧。



上楼后会看见数名卫兵，小心杀之。随后来到二层平台，利用墙上的盾牌反身跳到上层。

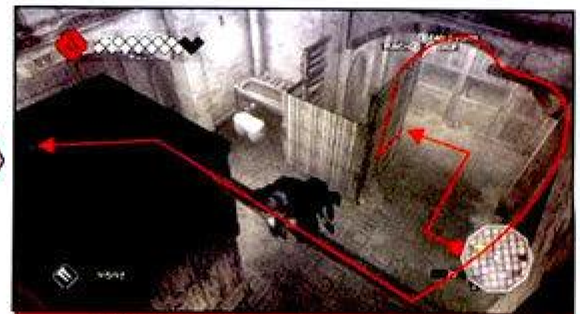


此处有两个需要迅速通过的栅栏，难度不大，在开启机关的同时迅速通过即可。





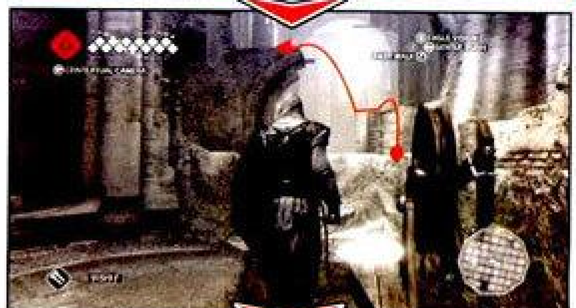
继续利用盾牌前进，要注意，前方还有卫兵。



收拾完卫兵后，绕道木墙后方，利用木栏爬至顶端。

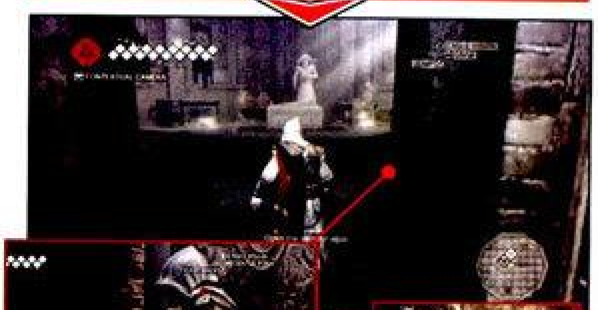


还是利用墙上的盾牌前进。

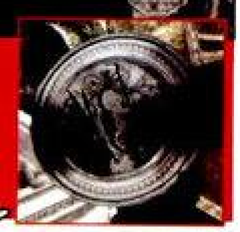




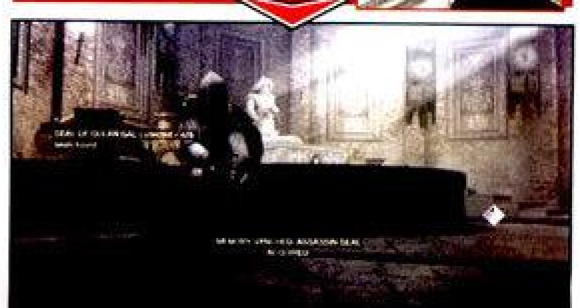
此处的机关同样是需要限时通过，而且在难度上有所提高，在攀爬时因避免不必要的失误。







墓穴的右侧有永久开启石门的机关。



出口是个地下井。

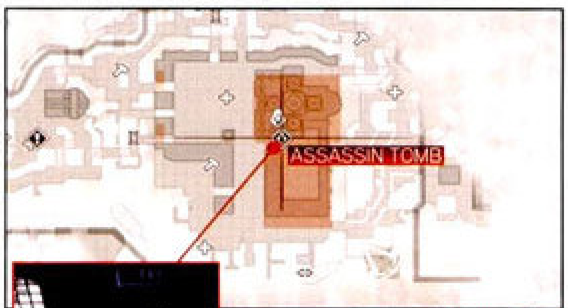
 攻略提示：舅舅的城…

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Amunet古墓 威尼斯 VENICE 难

Amunet的刺杀功绩很有意思，传说她用毒蛇谋杀了埃及艳后克莉奥佩特拉。看过电影的玩家应该知道艳后最后是用毒蛇自杀的。而那条毒蛇正是艳后身边一位信任的侍女带来给她的……

顺便一提的是在艳后死后托勒密王朝也宣告结束，埃及正式并入了罗马帝国。





Amunet的墓穴位于威尼斯中部，墓穴的入口在大教堂的上方，需要从北面工地爬上屋顶进入。

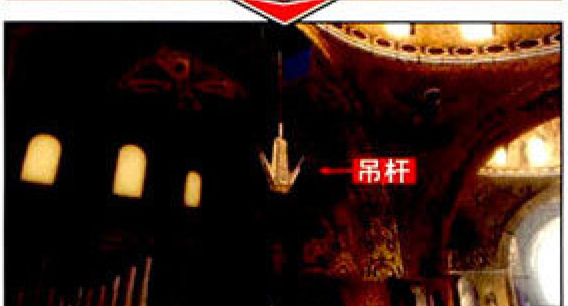




这个墓穴的设计非常有创意，整个教堂其实是一个迷宫，而开启这个迷宫的骷髅机关正是在入口前方——人们天天朝圣的石棺上。



机关开启后，教堂正中的地砖画周围会出现四个机关，而这些机关都是限时的，分别控制着东、西、南、北四个迷宫。

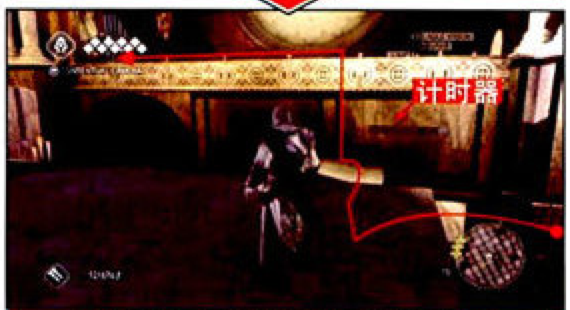


踩下中间的机关后，对应的迷宫会降下一个金色吊杆，我们所要做的就是在有限的时间内，跳至吊杆上，将其拉下。

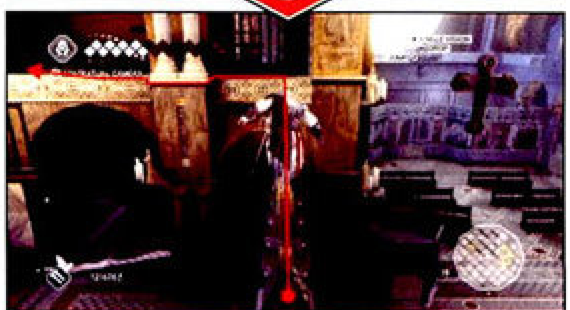
东部迷宫



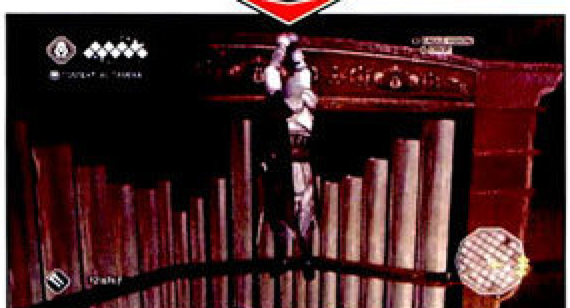
由于此处的机关都是限时的，所以在开始前，玩家可以先爬一次熟悉下行进路线。

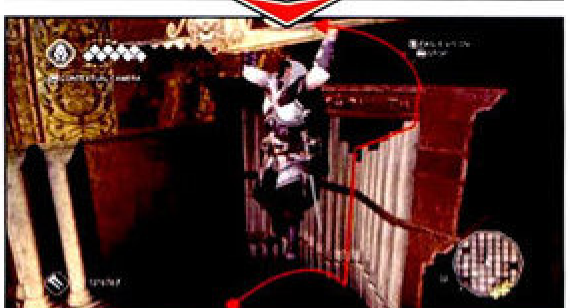


行进中可以留意下墙上的计时器，在红色点到底时机关就会关闭。



避免失误是此迷宫的关键。





爬上管风琴，在反身跳至金色吊杆上，任务完成！

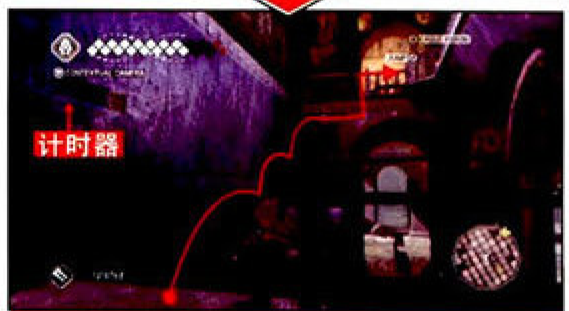


机关转动，对应的东面地砖出现变化。

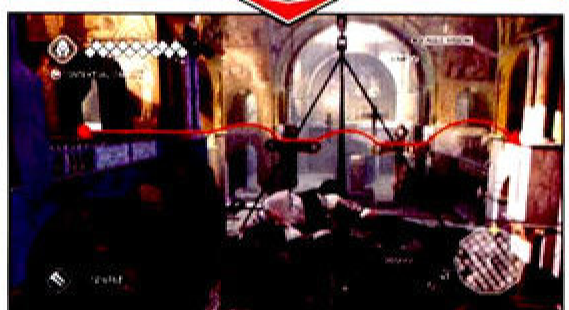
南部迷宫



南部迷宫的时间最为紧迫，因此行动一点要迅速。

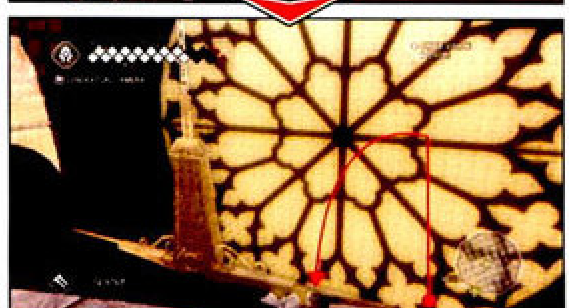


行进中可以留意下墙上的计时器，在红色点到底时机关就会关闭。



从十字架上跳到对面平台（我所在的位置只是为了方便截图，和行进路线没有关系）。





最后爬上彩窗，然后反身跳至吊杆上，任务完成！



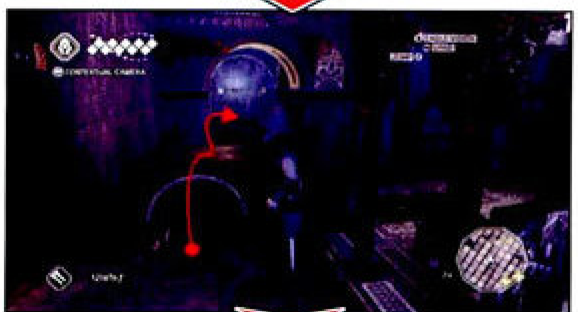
机关转动……

攻略提示：开启有守卫的宝箱前，最好事先雇佣一群风花女。

西部迷宫

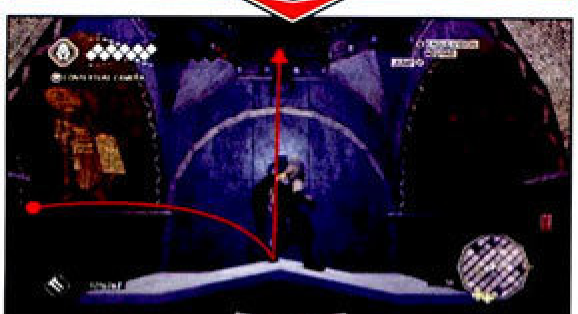


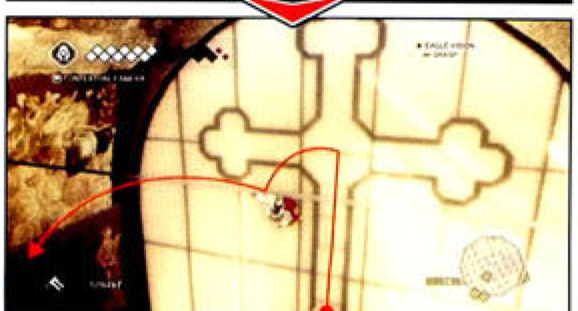
西部的迷宫非常简单，虽然时间有些紧，但路线很好跳。



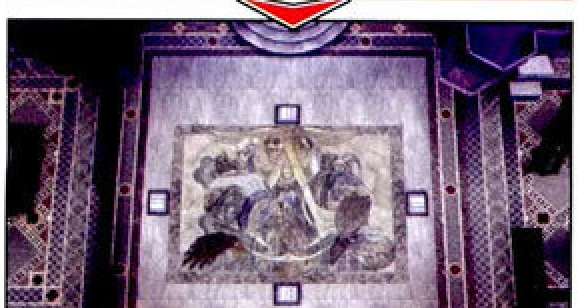


此处有个强制切换视角的杠杆，需要换方向键走，极度容易按错。





还是爬彩窗外加反身跳，此处以无难度……（吊杆没截到，忽略这个失误吧）

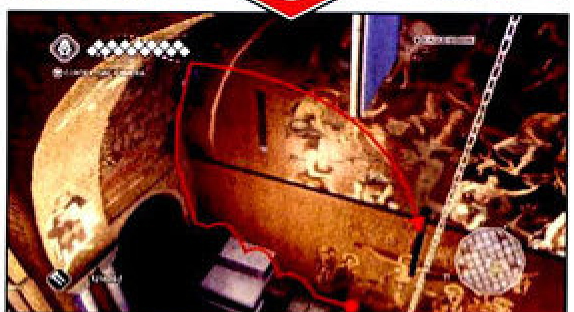


地砖的形状已经初露端倪，有没有看出点什么呢？

北部迷宫



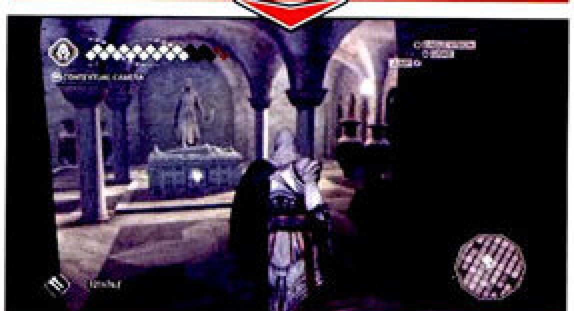




爬到最高处反身跳至木杆上，随后去拉吊杆吧。

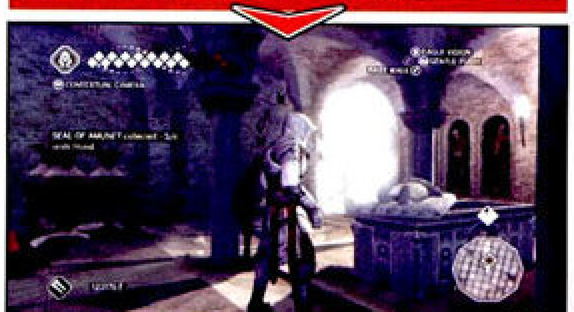


所有机关开启，刺客标记也随之显现，在标记最中间出现行进道路。





毒蛇女刺客的石棺居然在教堂正中，看过《圣经》中禁果故事的玩家应该知道毒蛇代表什么……真是讽刺啊。



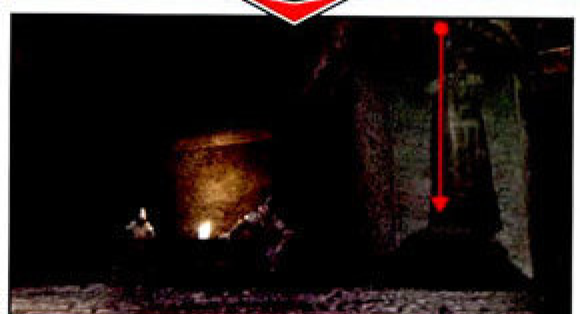
闪闪发亮的就是出口了……

LEONIUS古墓 威尼斯 VENICE 难

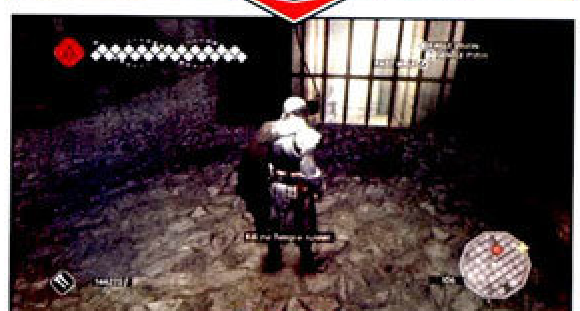
Leonius的刺杀功绩是用短剑干掉罗马皇帝卡利古拉。历史上，这位皇帝可谓是臭名昭著，不但生性残忍荒淫无度，更是苛捐杂税使得罗马帝国民不聊生。而他真正的死因是被禁卫军队长卡瑞亚与萨宾努斯合伙谋杀的（原因是他曾嘲笑卡瑞亚是阉人）。

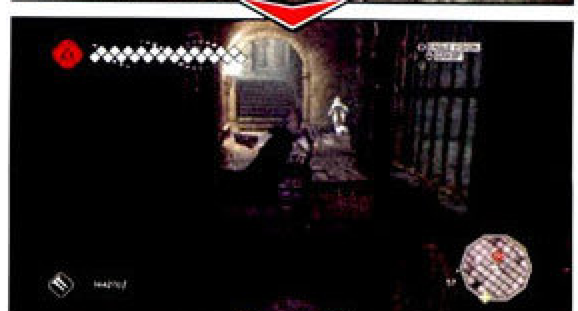


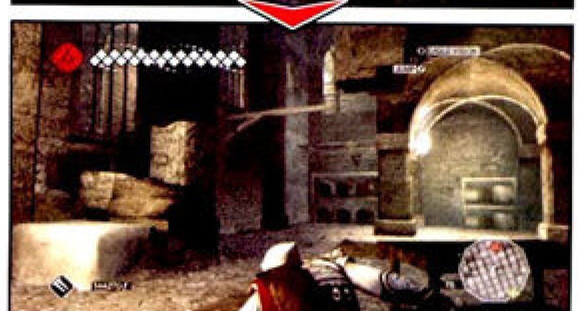
墓穴位于威尼斯南部一座小教堂旁的钟楼上。剧情发展到狂欢节的时候此墓穴任务就会开启。



进入墓穴后直接跳入下方草堆。此时会引来一名重装卫兵的注意，等他靠近草堆时，用袖里剑结果他。





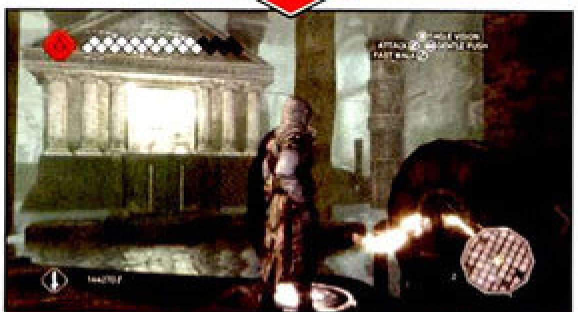


靠近另外一名卫兵后他会开始逃跑，和先前的追逐任务一样，只是难度稍许上升。

 攻略提示：威尼斯的宝箱价值比其他城市都要高，缺钱的话尽量全部开启。

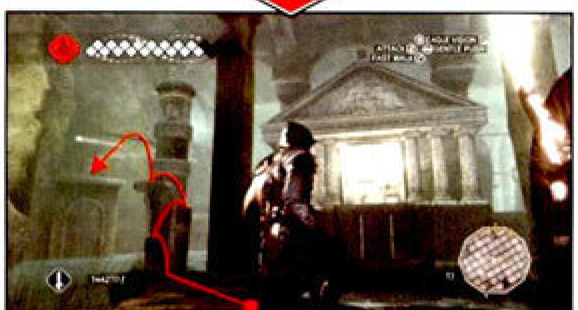


追逐的最后还是一场1对5的战斗，虽然有重装卫兵，但难度不大。

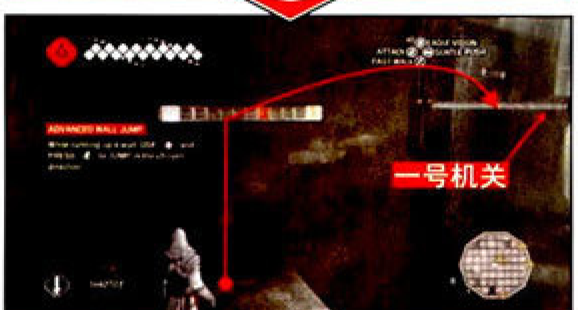


之后开启门上的骷髅机关，来到迷宫第二阶段——水上墓穴。

此处一共分4个机关，与先前的教堂相同是这4个机关都是限时的。而不同处在于4个机关都在一条路上，需要按步骤解决。

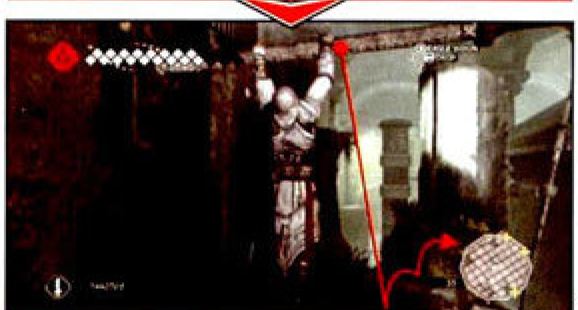


此处机关无法事先跑熟路线，所以开启机关后一定要抓紧时间。



这个迷宫最大的难点是要掌握一个新的跳跃技术——侧跳。跳法是先助跑冲到墙上最高处，最后按下方向键和跳跃键。难点是要掌握好跳跃的时机，以免掉入水中。

顺带一提：佛罗伦萨西边的一根羽毛也是用这种跳法获得。



从一号机关处跳至对面平台，小心别掉下去。



同样是用助跑侧跳的技能，如果失败掉入水中可以从右方的石阶爬上来。



继续前进，前方的三号机关跳法依旧，相信到这里很多人已经熟练这种跳法了。



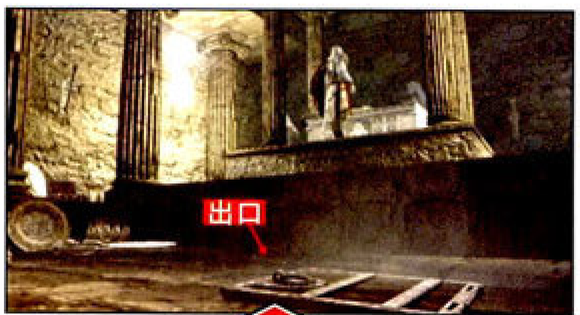
之后的路线就没那么难了，只要在有限的时间内跑完剩下的路程便能开启最后的机关。



全部机关开启后，水中的石阶上升，石门缓慢打开。



最后的圆盘！阿泰尔套装，我来了！





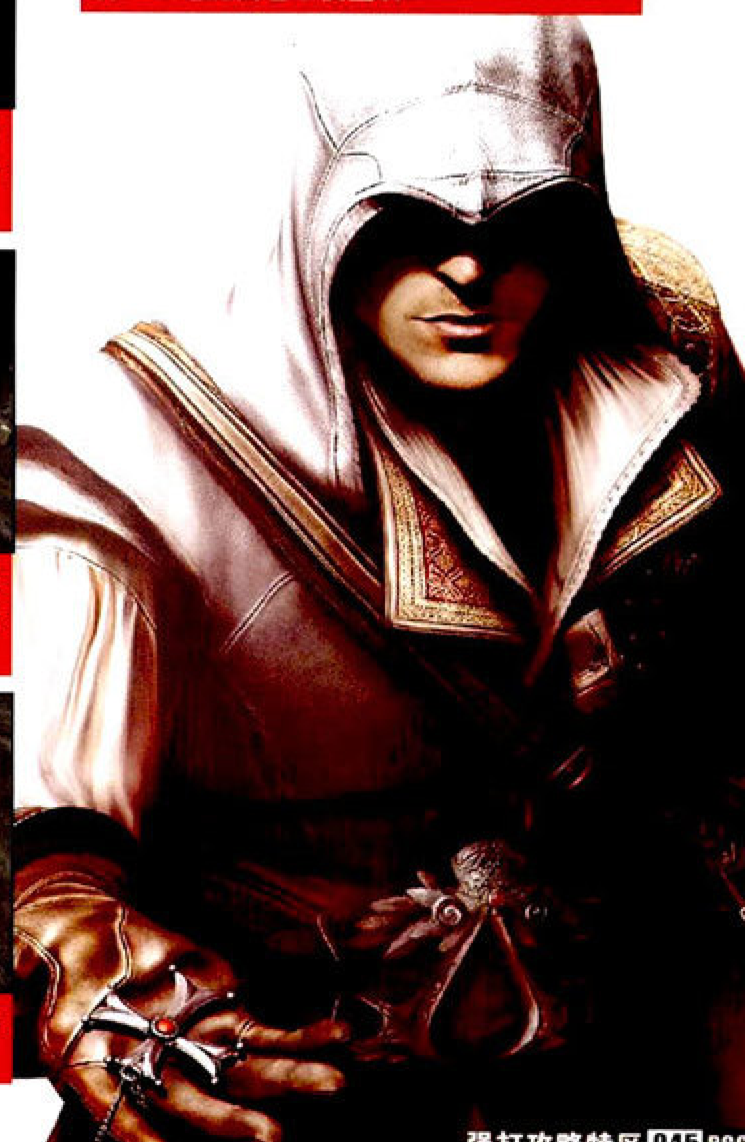
回到主城的地下室，在装上六个圆盘后，挡在阿泰尔套装前的铁门终于打开了！传说的刺客服入手！



黑色的刺客服有够帅，不但属性最高，而且不会损坏（虽然后期钱没啥用，我拿到套装时已经接近二十万身价了）！



套装入手后，各大武器店就会出售阿泰尔之剑——游戏最强武器所有属性全满。不过价钱也不便宜啊。



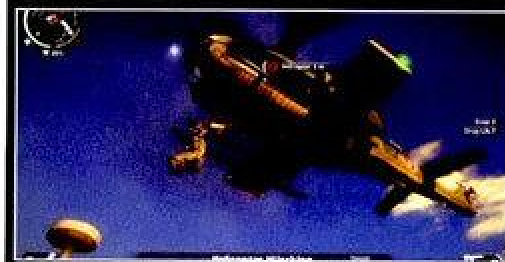
攻略提示： 收集50个羽毛可以购买隐藏武器，100个可以获得“仇恨披风”。

JUST CAUSE 2

COMING 2010

《正当防卫》（Just Cause）虽然标榜的是《GTA》似的自由冒险风格，但其独特的特技动作性和区别与《GTA》都市场景的美丽岛屿都让其在PC和家用机平台上获得好评。而这次2代场景将更加广大，同时各种游戏要素也被大大增加。虽然这次的操作系统要求WIN7，但不得不说，为了不装系统而放弃这个游戏是绝对不值得的。


运用登乘和钩索可让你在道路上的多辆车之间随意移动。


登乘时可按方向在乘具上移动，以干掉负责防御的杂兵。剩余驾驶员一人时就可进行侵占。

南方群岛的壮丽火拼

正当防卫2

主线攻略



基本操作（通常）

前进	W键
转身	S键
左行	A键
右行	D键
动作键	E键
钩索	F键
跳跃	空格键
奔跑	左SHIFT
闪避	TAB键
近身攻击	Q键
下蹲	左Ctrl
开启PDA	F1键
射击	鼠标左键
投掷炸弹	鼠标右键
精准射击	C键
换枪	1、2、3/鼠标中键

基本操作（车辆）

前进	W键
减速	S键
左转	A键
右转	D键
刹车	X键
登乘	左ALT
侵占	E键

基本操作（飞机）

加速	左SHIFT
降落	左CTRL
上升/下降	S键/W键
左旋	A键
右旋	D键
悬挂	左ALT
跳伞	E键
开降落伞	空格键

小贴士：本次移动时[illegible]

PDA的作用

按下F1后可开启PDA，这个界面相当于游戏的主菜单。左边的“ICON LEGEND”可看到地图上各种图标的作用（参看详细介绍），并通过点击来设定让这些图标是否在地图上显示。右边的“DATEBASE”可查看各种游戏中的资料，包括角色档案，武器档案和载具乘坐率等等。左下可看到你的金钱和升级配件的获得，而右下则是当前混乱值，以及开启主线或占领任务还需要的混乱值。

最后是地图的操作，对准任务按左键可查看任务的内容和可以取得的混乱值。左键按住后可移动地图，而滚轮可以放大或缩小地图。而最有用的设定莫过于设置目的地，按下鼠标中键就可以设定了，然后在地图上会出现方向指示，道路上也会出现箭头。当你在任务中有要前往的地方时，这个功能很好用。



地图标识

目的地：进行任务时会出现，红色的为目的地点。而绿色的则为友军。

主线任务：混乱度到一定程度后就会登场的任务，游戏中一共有7个主线任务。全部完成后便宣告通关。

扩张任务：混乱值一定后会登场，会派你去占领新的地点，并开启大量支线任务。

支线任务：为三个势力做事，可获得混乱值。

竞速任务：乘坐给定的交通工具通过一个个点，进行时间上的挑战。

基地：在内部大肆破坏吧。

机场：在内部大肆破坏吧。

港口：在内部大肆破坏吧。

小镇：在内部大肆破坏吧。

城市：在内部大肆破坏吧。

通信基地：在内部大肆破坏吧。

油井：在内部大肆破坏吧。

势力基地：重开游戏后主角的登场地点，当然你要先协助相关势力占领这里。

未占领基地：还没有被占领的基地。

收集品：三个势力所遗失的收集品，在此标识处可以找到。

未探索区域：还没有抵达过的区域。

场地完成度

游戏中基地和机场等设施以及每个城市都有自己的完成度。具体为两个部分，将可破坏的设施都破坏，将可收集的物品都收集到手。可破坏的设施基本都有红色的图案。而收集品在靠近后则会出现白色的箭头提示，按照指示靠近并获取就可以了。收集品分为武器配件、载具配件和护盾配件。前两种可在黑市商人处升级武器和载具。而护盾配件收集到一定程度后可增加最大HP。此外还有种收集品是金钱。



到达新场地时，左上小地图下方会显示完成度。



各种加油站和水塔是首选的破坏目标。

游戏的核心：混乱值

本作的核心就是7个主线任务，不过在开启每个主线任务前，你都要积攒足够的混乱值（Chao），具体的进度可在PDA界面的右下查看。混乱值获取的最大来源当然是完成任务，点击地图上的任务图标你就可查看完成任务获得的混乱值。不过光靠任务获取的混乱值是远远不够的。

首先你抵达新的场景时，有可破坏的设施，鼠标移上去后会有红色图标显示。将这些设施破坏引起爆炸就可获得混乱值。此外还有几种途径。首先就是总统的演讲车，会在城市某些地方出现，将其炸毁后就可获得1000混乱值。然后是地方的守备指挥官，也会在某些基地出现，将他们干掉后也会获得1000混乱值，不过这些指挥官只能靠爆头来造成伤害。最后就是靠分散在地图各处的收集品了，也能够增加混乱值。



遇到总统的演讲车时千万不要放过。



遭遇指挥官时会有图标提示，建议买把狙击枪来搞定他。

黑市商人

剧情一定以后，就可呼唤黑市商人了。按下4后对准空地按E就可以呼唤黑市商人了。黑市商人那里可购买和升级装备，当你弹药短缺时可进行补充。还可以购买载具，装备和载具会放置在你所指定的空地上。当你要去远处一个新地方时，买架直升机则可以节省许多时间。不过买喷气机时记得观察地形，是不是有很长的跑道供你起飞，不然就只能是浪费钱。

可购买的装备和载具会随着混乱值的增加而不断开启。除了购买这两类东西外，你还可以利用黑市商人的直升机来进行移动。不过要注意你只能移动到你探索过的城镇和基地等地方。同时在战斗和进行任务时是不能进行移动的。



三项分别为买装备，买载具和移动。

小贴士：按1为手枪，3是重武器。此外按2的话则开启双枪模式，左右键分别对应手上的两种武器，不过此时不能扔炸弹了。

JUST CAUSE 2 正当防卫2

主线剧情攻略

在经历了前代的冒险后，我们的主角利扣（Rico）正在南美洲享受美丽的阳光沙滩，然而却被老搭档玛丽亚（Maria Kane）找到了，这次行动是受上级之托来到这个名为Panau岛的地方，铲除这里的独裁总统。同时她还要求主角找到主角的良师益友谢尔顿（Tom Sheldon），他这次来到岛上也和这个事件有关，可能已经沦落为了强盗。





钩索的熟练运用可说是攻关过程中所必须掌握的

Welcome to Panau

在直升机上，玛丽亚向主角描述了这次行动的目标和意义。然而就在直升机即将抵挡岛屿的时候，却遭到了莫名其妙的炮击，同伴马歇尔（Marshall）不幸在混乱中失足跌出了机外。为了拿回装有这次行动数据的PDA，主角只能跃出机外。

最初的行动主要让你熟悉方向的操作，在半空中依靠方向的操作靠近马歇尔就可以了。目标的所在地会有红色的箭头提示，靠近后就触发剧情了。拿回了PDA主角继续降落，记得在落地前按空格键打开降落伞，不然就是直接摔死。登陆成功后便进入第一个教学关卡。

此时你会接收到玛丽亚的指示，她要求你找到散落在基地中的5个记忆卡。要进入基地，你就得运用钩索（按F），挂在墙边后按空格跳跃就可进入基地。同时你还可以用钩索把高处的敌人给扯下来，相对射击来说瞄准的精度要求并不是很高。然后你就可获得第一个武器手枪了。不断前往一个个记忆卡的所在地吧（有红色箭头提示，按E拾取）。途中的战斗也很自由，你可以用手枪全清敌人，也可以直接打爆油桶来将敌人炸飞。而HP危急时则要寻找绿色的十字标志，按E调查医药箱可治疗自己。

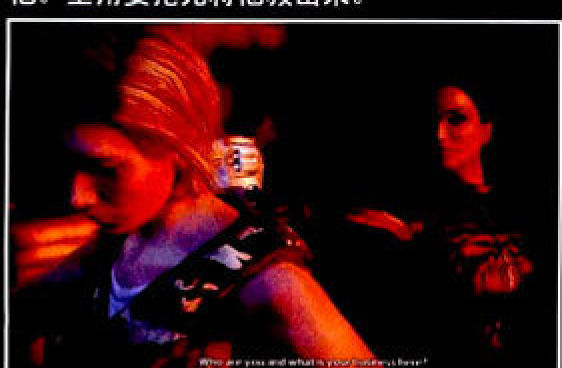
途中你还会遭遇直升机，直升机也很好对付。你可以乘坐附近的炮台将直升机轰下来，也可以用钩索挂上直升机，将防御的杂兵干掉后按E，一顿QTE就可以占领直升机了。在第四个记忆卡处你会遭遇指挥官，胜利后玛丽亚的直升机便会来进行支援。挂上直升机后便可在枪林弹雨中来到最后一个记忆卡的所在地。



在基地内部的桥梁上拿到最后的芯片后敌人启动了两个对空炮台。为了能让直升机靠近这里来支援只能先去摧毁炮台了。干掉敌人后在炮台背后会拾取到C4，按G将炸弹切换成C4后在每个炮台上都安放两个，然后远离后按住右键就可起爆C4。接着用钩索回到直升机上，就能离开这里了。

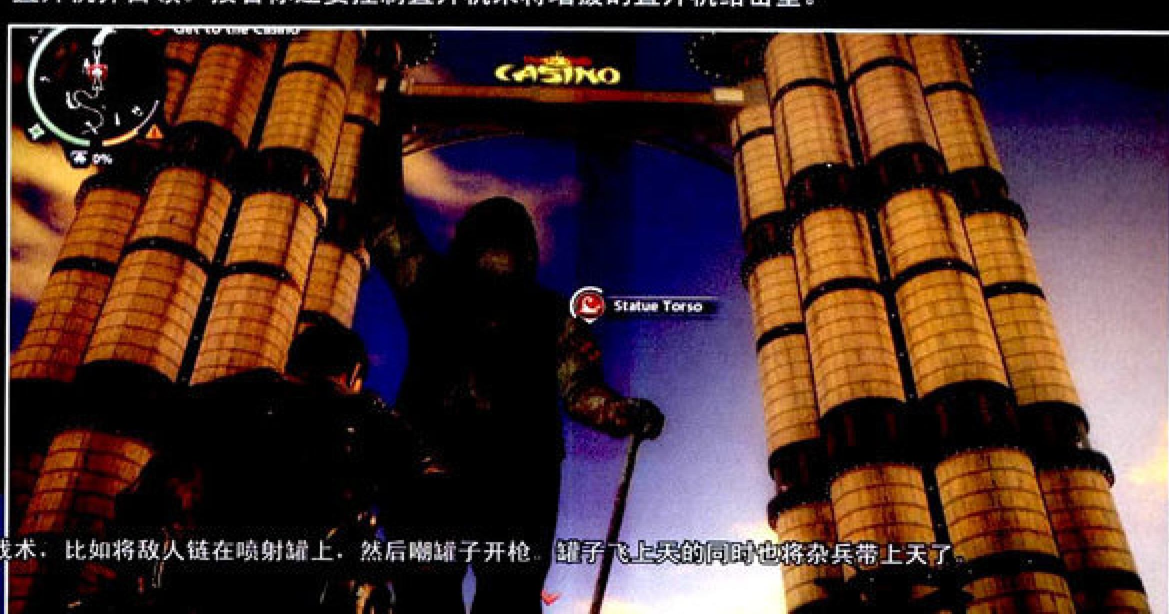
Casino Bust

成功取回数据后为了能顺利展开在岛屿上的工作，所以只能去找这里的信息人员卡尔（Karl Blaine）。在卡尔的家，两人却只遭遇了卡尔的女同伴Tan。不过却被对方误认为是来找卡尔算账的。澄清后对方告诉主角卡尔正在赌场，而他的仇人即将找到他。主角要抢先将他救出来。



来到赌场，这里正面的雕像摧毁后可得到大量混乱值。而之后会有大量敌兵袭来，正好锻炼你的瞄准技术。而后还会出现开车过来的增援，在车上安放一个C4然后引爆就可快速将他们解决。

接着是潜入赌场，这里的构造主要是两幢建筑。需要你利用钩索来上到建筑的上层高台。清除这里的杂兵后找到控制这里的系统，然后破解掉。破解时按E，然后根据提示输入数字就可。解除完毕后对方的武装直升机出现了，躲避它猛烈的火力后接近。然后利用钩索登上直升机并占领。接着你还要控制直升机来将增援的直升机给击坠。



 小贴士：利用钩索可产生很多有趣的战术，比如将敌人链在喷射罐上，然后嘣罐子开枪，罐子飞上天的同时也将杂兵带上天了。

接着就会出现卡尔被围攻的剧情了，你要控制直升机来到两个大厦中间的通道。降落上去后在中间会发现一个开启的窗户，跳入后就可见到卡尔了。不过还没说两句敌人就丢来了大量的炸弹，只能抱着卡尔破窗而逃了。

离开了赌场卡尔找到了自己的爱车，不过却被掩埋住了。利用钩索先按F（不要松开）发射一发定住他的车，然后对准车后的拖拉机松开F。这样两辆车就连在一起了，开动拖拉机将卡尔的爱车拉出来就可。

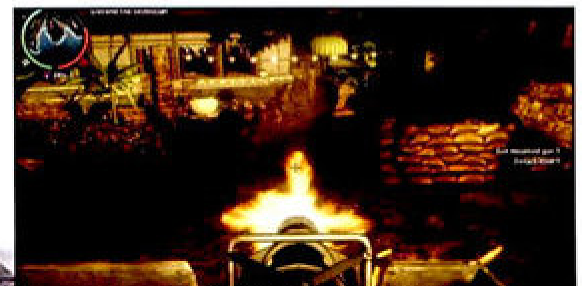
然后按左ALT登乘上他的车，前往卡尔的家。途中会不断出现大量的敌兵。你可以利用钩索让他们的车链接地面来制造翻车，也可以用左ALT跃上敌车把他们一网打尽。如果不幸掉下车卡尔也会等你。在抵达卡尔的家后结束任务。



卡尔告诉主角，想要找到谢尔顿这个美国人必须借助这里的三大势力。帮助他们完成任务，或是制造混乱局面都会让这些势力不断强大。然后他们或许就会找到你想要知道的线索了。

拜访三大势力

第二个主线任务完成后你便可以去拜访三大势力来开启任务了。首先执行的一般都是扩张任务，保护NPC到达控制系统那里。途中要开门，清除狙击枪和火箭炮兵，最后守护好NPC干掉指挥官。游戏中的支线任务数量接近50个，这期限于篇幅就不多介绍了。大家可关注下期的补完攻略。只要你不断完成任务加制造混乱值，就可以开启下一个主线任务了。


在守护NPC时一般都有重机枪可以用。



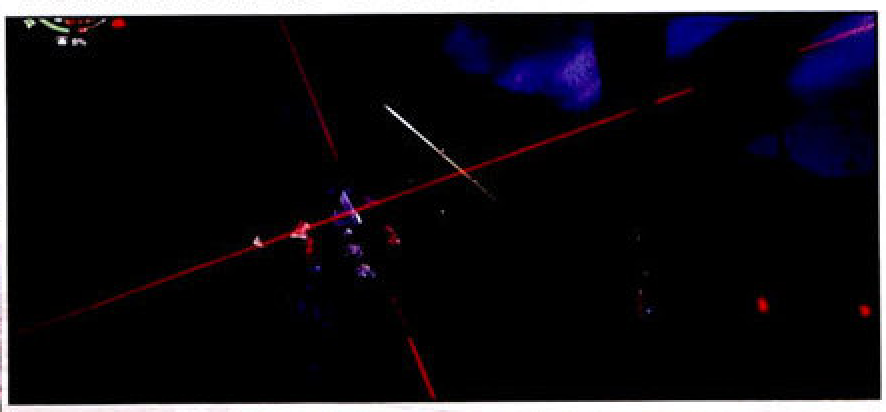


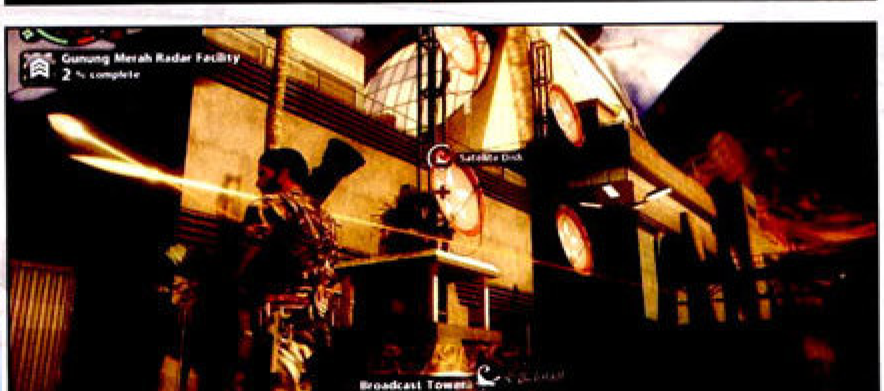


The White Tiger

积攒了足够的混乱值后相关势力便会告诉你，有一个代号为白虎的人十分符合你所要寻找的人。而后主角便根据白虎的线索主角来到了左下的沙漠，线人在拿到钱后立刻道出了那个能够找到白虎的潘（Ken Pang）正因赌博而惹上了麻烦。现在赶紧去沙漠赌场的话似乎还能找到活着的他。

进入赌场后陷入混战，首先要干掉的是高台上的两个狙击手，不然就是被直接秒杀。然后将所有敌人干掉后根据提示拾取对讲机，这个时候关押潘的人会出现，此时要拾取狙击枪将敌人一枪搞定。





成功救出后对方连连道谢，接着要要掩护潘逃出这里，将挡路的杂兵干掉后他才会前进。逃出这里后两人分别骑摩托车逃跑，你要跟着潘，他将带你去见白虎。途中会遭遇赌场众的埋伏。之后的路途中潘告诉主角，白虎是个好人，每次他遭受赌场的问题都会得到他的帮助。

然而在藏身点，却发现了众多的政府军。潘告诉主角内部留有白虎的情报后就逃掉了。在内部干掉他们的长官后，从掉落的数据芯片得知了白虎的所在地。不过貌似距离这里一公里多……正想着怎么去的时候直升机来袭了，正好夺下后直飞目的地。

在目的地主角遭到了吹箭的袭击而昏迷，醒来后终于见到了谢尔顿，原来他是在这里是为了找到总统。他不但控制了这里的人民，背后还有更大的阴谋存在。还没寒暄两句政府军袭来了。见状主角拿起了桌上的重机枪。逃跑的路上虽然敌人众多，但无论是敌兵还是这里的建筑，都在火力强劲的重机枪面前都脆弱不堪。



杀出去后谢尔顿指出主角的PDA情报已经泄露，所以政府军才能这么快找到这里来。看来卡尔已经被总统所控制住了。谢尔顿离开后主角决定继续做点肮脏工作，好让这一切的幕后黑手暴露出来。

小贴士：总统雕像十分坚硬，乱扔炸弹的话又容易引来警察。你可以将雕像链在车后面，然后开车将雕像扯断，顺便逃跑……

JUST CAUSE 2
COMING 2010

Mountain Rescue

谢尔顿带来了新情报，卡尔和他的女帮手Tan已经确认被总统给抓住了，而从传来的求助信息来看Ten正被关在雪山中的基地内。只要乘坐旁边的黑色直升机就能轻松到达。

降落到这里后谢尔顿会给与指示，你需要摧毁这里的四个马达核心，分别在基地的四角。每个安放马达的房间内都有大量的敌人，要小心谨慎。同时每个马达间的距离也十分远，你要有耐心，好在没有时间限制。成功摧毁四个核心后基地内部的门开启了。

主角赶紧赶往那里，不过在大门口却遭到了忍者兵的阻挠。你要干掉三个忍者才能继续前进。忍者的特点是动作迅速，且冲锋枪火力强劲，正面攻击必死无疑。同时也不能近距离用锁链抽，他们会影遁到你背后攻击你。只能在中距离进行持久战。成功消灭忍者进入内部后，却发现要救的Ten却已经被带走。

同时海边浮现出了巨大的潜水艇，并向这里发射了大量导弹。飞跃逃出这里并扑向敌人的逃跑处。带着Ten的车队正离开。这里附近正好有一辆闲置的车辆，乘上后就开始在冰面上进行追逐吧。开车追上他们并没有难度，这里要注意的是天上的导弹会袭来，要绕开。撞击车辆并按ALT成功登乘后就可以将挟制人质的忍者全部搞定了。干掉驾驶员后，和人质成功离开了这里。

逃出后Ten告诉众人，总统Baby Panay之所以这么强势，是因为他背后有三大武器商人在支撑。而三个势力分别拥有其中一个商人的资料。三个商人分别是中国人张孙（Zhang Sun），俄国人亚历山大（Alexander Mirkov）和日本人昌代鹫尾（Masayo Washio）。看来主角得继续行动来取得这些资料了。





Three Kings



通过努力，主角终于得到了资料。三个武器商人都在三王饭店内，而庆幸的是他们彼此都不知道对方也在。于是主角便乘坐直升机来到了三王饭店。

不过在接近指定的楼顶后，主角便遭受了炸弹的热烈欢迎。原来炸弹狂魔张孙已经察觉到了主角。和他战斗时要注意移动，不然吃了他一下炸弹就差不多挂了。运气好被炸飞没死的话，你也会发现在你的落点处已经有炸弹在等你了，一个连环必定挂。多打游击战就十分轻松了。

干掉他后亚历山大跳了出来，并乘上了他的战车。登上谢尔顿的直升机来到亚历山大所在楼顶。他的战车火力十分凶猛，要赶紧找个躲避的地方，还有也不要站在战车下方，他虽然打不到你但那里却安放了炸弹。其实这个战车的弱点也十分明显，就是个不动的木桩啊。找好掩蔽点多用手榴弹和C4来招呼他就可以了。在快胜利时谢尔顿的直升机也会来提供火力支援。

最后只剩下昌代了，不过他却躲在最后的大楼内。来到楼顶后下楼，用C4将两个目标的门摧毁后他就会在顶楼出现了。他扬言要用主角来测试自己最新型的卫星武器。战斗方法和对付炸弹魔一样，不要停留，不然就是被秒。好在昌代有个很可爱的地方就是他攻击时会站着不动，就算他自己处于卫星激光的范围内。所以靠近他后闪避两下，他自己会被激光炸飞，看他被炸飞赶紧上去补枪就可以了。



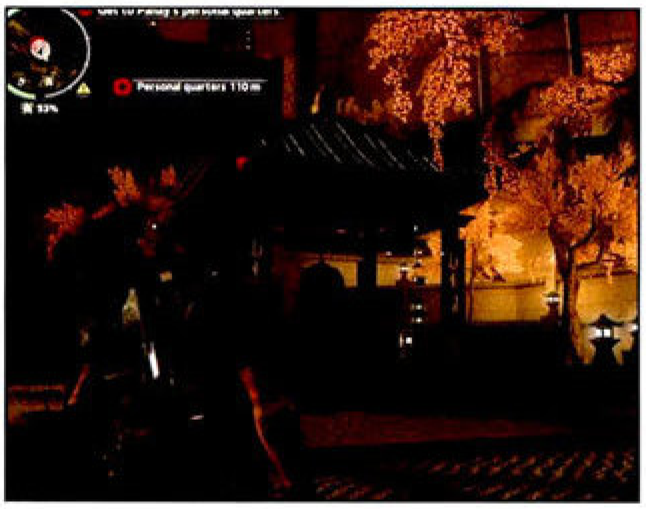






 小贴士：接支线任务时会清除当前的警戒度，所以到一个防城镇接任务时可先将这里破坏一番，然后接任务就会发现大量的警察消失啦。





Into the Den

将三巨头送回老家后，就是面对幕后黑手的时候了。谢尔顿告诉主角，他的辛勤劳动终于有了回报，总 统小帕奈（Baby Panay）的老窝已经全部判明了。不过并不建议单枪匹马地杀进去。而是寻找三大势力的其中一个来对你进行支援。话说为他们作了这么多事，也是到了回报的时候了啊。本人是找到了红色的反抗军，因为距离最近。而其实随便你找哪个势力剧情都没什么变化，只是带的同伴会不同而已。

这次有一个小队来支援你，和之前扩张任务中的累赘NPC不同。这次的NPC小队火力强劲，且枪法很准。一路上的据点几乎都是横扫过去。最后会来到基地大门前，破门而出的是一辆重机枪战车。用C4轻松搞定战车后就会要你单独行动了，首先要摧毁这里的对空大炮，这样她才能空投她的技术人员来攻占这里的系统。根据地图提示来到第一个大炮处，记住绕到后面用C4开炸。然后悬挂在缆车上来到第二个对空大炮处，这里有两杆重机枪，找掩护点消灭后再去炸大炮。炸掉第二个大炮后会开始空投技术人员，而不一会你就能搞定第三个对空大炮。然后会要求你来到据点最内部，这里是小帕奈的藏身点。反抗军手下的技术人员和你在最后终端前一起操作的话就能打开最深处的大门。成功开启大门后反抗军希望你把首领给彻底消灭。

内部是一个日式风格浓厚的大厅。在这里主角终于见到了小帕奈，而他则以为你是来夺取他的石油控制权的。然后老头卡尔出现，经过之前拷问让他失去了理智，同时他也以为小帕奈已经将他的同伴Ten杀掉了。还没来得及等主角解释，愤怒的卡尔就拿着手榴弹和小帕奈同归于尽了……

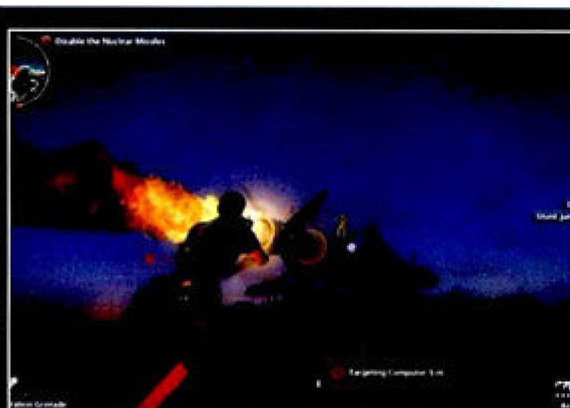
真没想到如此轻松就干掉了小帕奈……不过之后战斗直升机的袭击让主角没法闲下来。用钩索攀上直升机并占领后赶紧弃机。因为这里空间很小，而且下面的火箭筒兵也不会放任你肆意妄为。直升机被解决后反抗军会要你启动这里的自爆装置。不过首先你要清场，特别是远处的两个火箭筒兵。然后在中间启动自爆装置，启动后要赶紧用钩索逃向出口。在一声巨响后，这里也就被摧毁了。不过事情还没结束，谢尔顿要主角立刻赶往油田，那里出现了状况。

A Just Cause

直升机上，谢尔顿告诉主角，三个武器商人都是为了利益而来到这里的。这里丰富的石油资源以及其他的东西都是他们背后的国家想要的。而面对三个国家在这里瓜分利益，米国不能坐视不理，所以就派出了主角了。这一切都只是正当防卫。

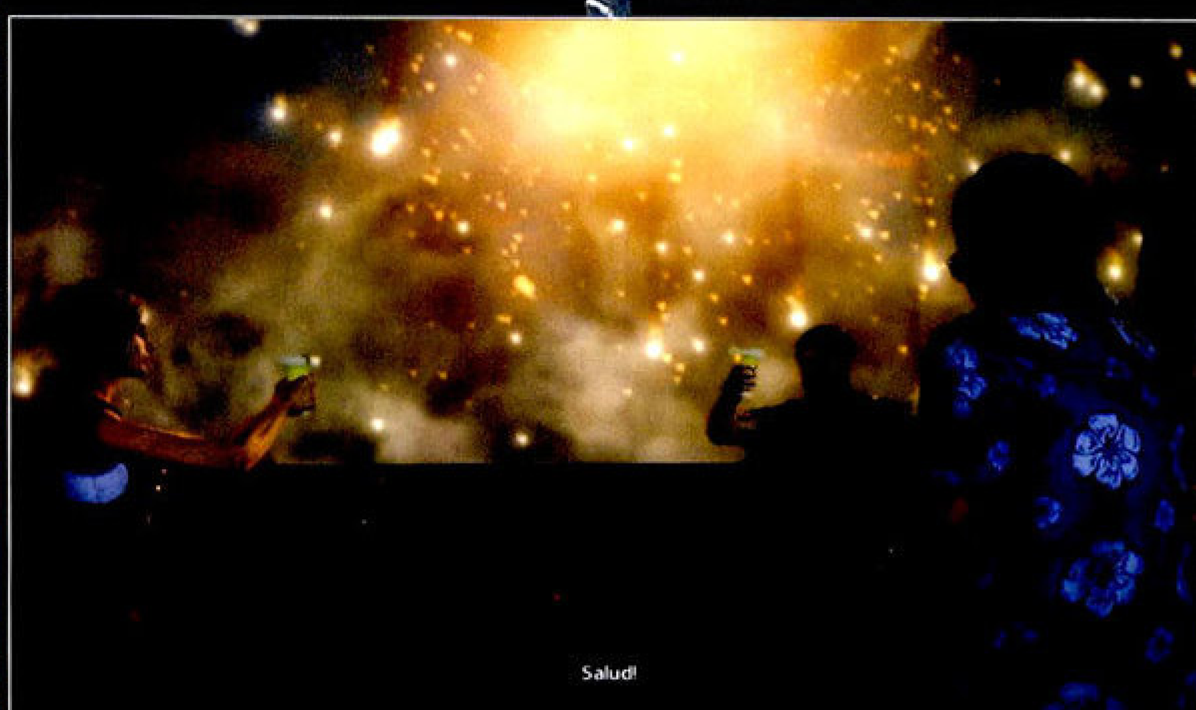


对话过后乘直升机来到油田，在这里右边的海域看到的是巨大的潜艇，也就是前面某个任务中登场的黑色潜艇。主角的直升机一靠近就被打了下来。干掉这里的四个对空炮台和之后袭来的武装直升机后，在门口开启机关来到了内部。令人十分意外的是小帕奈这个家伙竟然还没死，只是被炸伤了。他威胁说将要发动飞弹干掉一切想要阻碍他的势力。而主角也将在这里被他干掉。于是便开始最后的BOSS战了，战斗中不要靠近他，对方的火箭筒十分猛，而且是三连发的。同时他所在的平台上有两个自动机关枪，同样有着秒杀你的实力。建议你利用中间的金块来打消耗战，BOSS发射火箭就按Tab闪入金块让其挡住火箭。他在血量少到一定程度后会召唤忍者士兵，同样是利用掩护来耗掉杂兵再攻击BOSS。总之是十分考验耐心的一场战斗。



胜利后小帕奈按下了发射导弹的按钮，原来他早已经认清了三个武器商人的目的。于是是四颗飞弹中的三颗将飞到那三个幕后的国家，给他们一个惊喜。而第四颗飞弹，当然是送给米国的。主角为了阻止这一切，跟随着小帕奈跃上了飞弹。你要按E来解除飞弹的装置，让其改变轨道并在半空中爆炸。不过破解时小帕奈用子弹来干扰你，你要先攻击小帕奈，让其失衡挂在飞弹上。这样你就能安心解除飞弹了。解除后按左ALT在三颗飞弹上移动，用同样的方法解除剩余的两个飞弹。然后跳到第四个飞弹上，发生剧情。这个可恶的独裁者被主角卡在了第四个飞弹上，并伴随着飞弹在半空中爆炸了。

这次行动虽然圆满结束了，不过值得反省的地方是挺多的。为了这里的资源和财富产生了巨大的争端，而其中丧失的生命更是值得惋惜。不过这次的独裁者已经不在了，下一个新领袖应该不会让这些事情重演了。就让大家来干一杯吧。



小贴士：这次的《正当防卫2》的场景是一个名为Panau岛的地方，该岛就位于马来群岛一带。不过岛屿上沙漠雪山应有尽有……真是神奇的地貌啊。



DRAGON AGE ORIGINS 龙腾世纪

起源地图中文索引攻略 中

第二章 Lothering



这一章是主线的主线，这里你会招到两名主要队友，完成一堆支线，拿上一些基本装备，以帮助你顺利进行往后的进程。

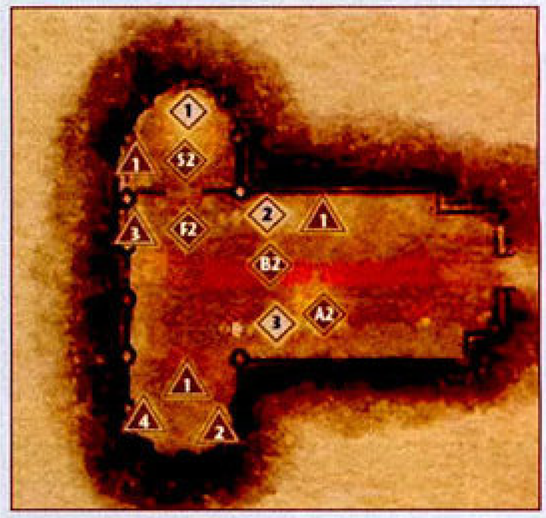
另外注意一旦缔结了任一种族的盟约（完成往后的任一章节），这个小镇将被darkspawn完全摧毁，确保在那之前做完这里所有的任务，拿掉所有的东西（包括队友）。

A1. 刚进Lothering就遇到一伙劫匪问你收过路费。你可以付掉10个银币，直接开战，或告诉他们自己是灰卫士让对方自己掂量掂量。如果你说服技巧够高，还能反过来敲诈掉1个金币或50银币，之后你可以选择放过他们或赶尽杀绝。

A2. 在修道院内告诉Bryant劫匪被你打发走了，他会奖励给你20银币；问他是否能帮助你们，他还会给你一把钥匙，可以打开后面锁着的壁橱。

B1. 在一具圣堂武士的尸体上搜出一个小金盒和一封信，信上说他在寻找圣灰瓮，Donall正等待他的报告。

B2. 在修道院内找到Donall，原来他是Alistair的故交。他告诉你们Eamon伯爵得了重病，亟须圣灰来治疗，所以他们骑士都出来寻找。把刚得到的信告诉他，并要



求回报。顺便提醒各位读者，在龙腾里做好事别指望别人会主动回报你，所以该要的就开口，不要假谦虚。

C. 进入城镇前，Alistair会跟你讨论今后的去向，结果却和Morrigan吵上了嘴。

D. 在这里遇见一个农夫，他会告诉你Loghain在到处散布说灰卫士背叛了国王，要为他的死负直接责任，并四处下令追捕你们。

E. Dane的酒馆现在成了逃亡平民的避难所。你刚踏进门，几个Loghain的人认出了你，拔刀就要抓人。一旁的杂事修女Leliana看不过去出手相助，打败了对方后如果选择放过一名可以增加Leliana的好感。转身正要走，Leliana主动要求加入队伍。

F1. 在箱子中取得支线Scraping the Barrel，给三个人送信，三人分别在Redcliffe, Lothering和 Alienage（Denerim精灵区）。

F2. 在此送上第一封信，另外两处将在游戏中后期开放。

G. Dereliction of Duty支线，处决三个逃兵，夺回被盗物资，三人分别在Calenhad湖畔，Denerim和 Frostback山脉。

H. 酒店老板Barlin要你给他做三份毒药，接到任务后去镇外东北方空地杀死一群蜘蛛，从尸体上取得材料进行合成。

I. 遇见教会修女和奸商在争吵，帮助奸商能得到100银币和一些折扣。这里的选择会影响队友好感度。

小道消息：佛山市政协委员刘建雄在佛山两会预交提案中建议：实行网吧业主与教育部门共营的股份制经营模式，教育部门指定所在地学校协助管理，对所管理学校的学生实行半价优惠。

J. 遇到一个小孩在找他妈妈，他母亲很可能已经遇害。这里没有任何奖励，不用一遍遍读盘了。

K. 遇到逃亡的精灵一家子，如果已清理盗贼，可以告诉他们，他们会高兴地回家去拿东西。

L. 遇到一个疯子，嚷嚷着末日要来临了，让他赶紧闭嘴。很不幸，后面的事实证明他没说错。

M. 村妇Allison要你帮她做几个陷阱保卫自己的家，需要会陷阱技能的队员。

N. 村长大妈Miriam要三个小血瓶来治疗难民，换50银币。

O1. 在修道院外布告栏上接到清理野外的强盗的任务。

O2. 在这里击败第一群强盗，附近小丘可以用作掩护。

O3. 第二群强盗，同样附近也有掩护。

O4. 最后一群强盗，当心有小boss，有范围杀伤的法术最好，没有可以让一个人用击晕的技能拖住他，其余人先解决杂兵。

O5. 在布告栏旁边找Devons回复，完成任务。

P. 遇到一群走投无路的难民，为了生计准备抓你去领赏。说是说不通的，虽然对方装备很差，但是人数众多，注意地图上标6，7，8的地方都有敌人。

Q. 遇到一群darkspawn在袭击路过的商贩，解决掉他们，认识了Bodahn Feddic和Sandal，两人将在今后随你的营地一起行动。

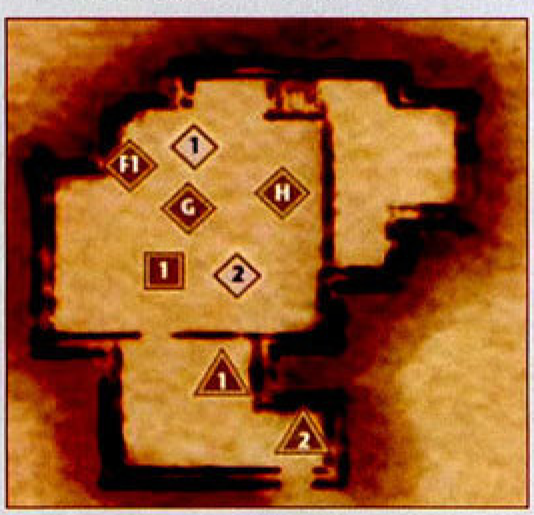
R. 在一个血法师的尸体上找到一封信，上面说在法师塔书房区里有一处藏有宝物。

S1. 在笼子里见到Sten，他因杀了平民自愿认罪在这里忏悔，你考虑把他招进队伍，可他却不太愿意。如果你开锁技能不够高，需要去找修道院的圣母要钥匙。

S2. 在修道院内和圣母交谈，她一口回绝释放Sten的要求。要从她身上拿到钥匙有几种方法：

1. 刚遇见她问你索要功德钱时多给一点，拿了你的手软，她会轻松答应给你钥匙。
2. 先找Leliana加入，在她人格担保下，圣母会给你钥匙。
3. 有偷窃技能的可以直接偷过来。
4. 威胁她交出钥匙，会影响队友好感。

S3. 回去打开笼子Sten会加入你。



T1. 解决掉强盗问题后再看布告栏会接到消灭熊的任务。

T2. 在这里遇到三只熊，它们近战凶猛，建议在远处先用远程削弱它们体力。

T3. 回去找Devons回复，能得到一把不错的剑。

U1. 修道院悬赏寻找失踪孩子的母亲Sarha。

U2. 消灭掉一群狼后见到了Sarha的尸体，从尸体上拿走遗物。

U3. 把遗物交换给Devons，得到50银币。

V. 至此Lothering部分基本结束，从这里出城前往下一目的地。

接下去的行程共有四个部分，分别募集人类、法师/圣堂武士、矮人/魔像、精灵/狼人四支盟军，这四个章节不分先后，可以按任意顺序完成，但是因各人选择的主角和队伍配置不同，有些地方推荐优先完成，以下作一个简述：

1. Broken Circle：法师部分，这里可以招到灵疗师Wynne，而且能获得大量属性点数，无论任何配置都推荐先完成这部分。但注意要找到Wynne就无法退出。

2-1. Arl of Redcliffe：人类盟军第一部分，这里要打出完美结局必须先赢得法师的联盟，如选法师作盟友，建议在法师塔后进行。

2-2. Urn of Sacred Ashes：人类盟军第二部分，从此可以进入游戏里最繁华的城市Denerim，无论是任务还是商贩都非常多，能让你迅速发家致富。

3. Paragon of Her Kind：这里可以招到矮人战士Oghren，中途可以退出。

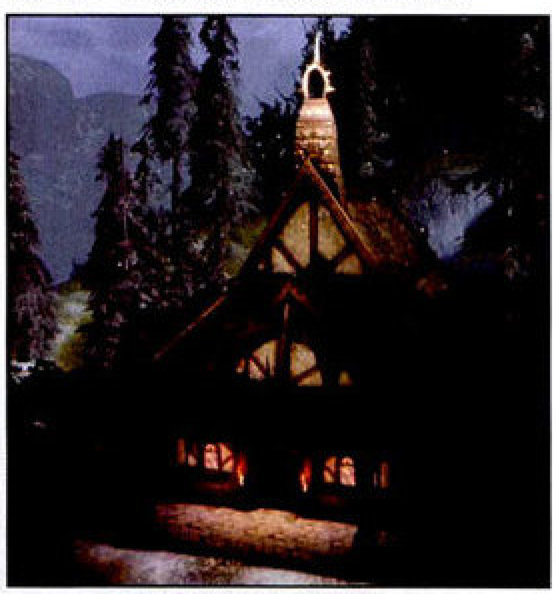
4. Nature of the Beast：在这里中期可以拿到秘武士专职。

第三章 Broken Circle

Calenhad湖畔码头

A. 从这里进入码头地区，地方虽小，但可以接到不少支线。

B. 在摆渡口遇到Carroll，他看着船，不让你进塔，用说服技巧威胁他载你过去。



法师塔第一层

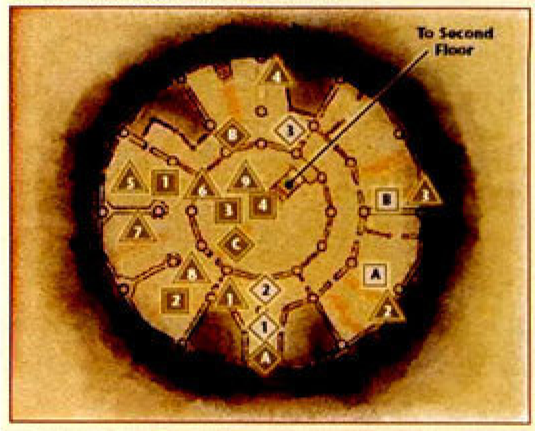
A. 进塔遇到圣堂武士的头Greagoir，他说塔内发生变故，恶魔在里面肆意屠杀，他正在等待上级部分批准，要把整个法师塔随同里面的恶魔和幸存的法师全部摧毁。要招募盟军先要解决法师的危机，你自告奋勇进去一探情况，Greagoir警告你说门一旦关上就没有回头路了，不过同时也保证只要首席法师还活着，他可以取消法师塔毁灭的计划。

在进塔之前确保带上所有需要的物资，这里的配给官也会卖给你一些装备。

B. 遇见Wynne等几个法师在竭力保护孩子，知道你的目的后，她准备加入你营救法师塔。如果主角不是治疗支援型的法师，那Wynne是唯一一个在战斗中提供强大回复力的队友，建议带上她。如果这里不带，最后出塔时还可以接受她入队。

在方块A和B处可以开启支线Watchguard of the Reaching。

C. 除了恶魔，这里遇到的abomination都是失去了心智的法师，血比较薄，先下手解决。清除了怪物后上二楼。



法师塔第二层

A. 在这里遇到仓管Owain，他还坚守在已经不存在的岗位上。交谈中听出这场灾难是由外来的一个血法师引起的，他还提到了一个叫Niall的人，这个人手中握有对付血法师的秘密。

B. Owain身后的门有魔法结界挡着，要先干掉这里的三个血法师。打败对方后会知道一个叫Uldred的法师号称要为他们赢得法师塔的独立权，但实际上他是一个血法师，而这一切都是一个阴谋。你可以杀了她或放她走。

C. 从这里登上三楼，一路上有不少房间和敌人，别忘了拿上所有的战利品。



即时新闻：巨人网络今日宣布，战争题材网游《万王之王3》将于近期开启公测，并力邀国内超人气美女范冰冰为游戏形象代言人。

法师塔第三层

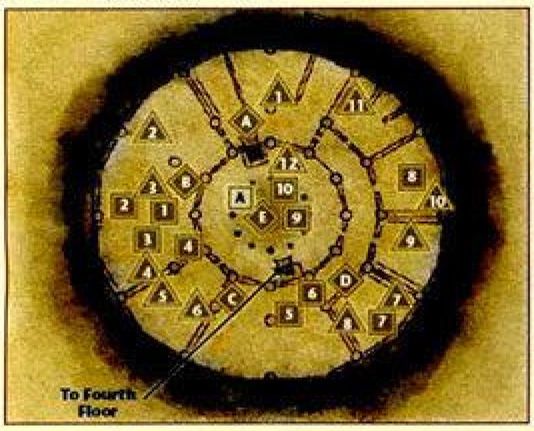
A. 在此进入三楼。

B. 这里地上躺着大片尸体，等你走过一半的时候，它们会起来同时向你发起攻击。立即占据门口险要位置，保护好法师，因为你干掉第一批马上第二波就会朝你发动进攻。要特别留意这里出现的arcane horror，它是强大的法师，一旦出手整个队伍就危险了，第一时间结果掉它，不然就让队友尽量分散。

C. 这里有陷阱，踩上去就会夹住脚让你无法移动。前面有大批敌人，利用地形把他们引到别的房间，注意不要被包围。

D. 这里同样有陷阱，当心那些被控制的圣堂武士，他们是法师的克星。

E. 这层上最后会进行一场大战，敌人数量众多，作好打持久战的准备。大厅中间的雕像是支线Watchguard of the Reaching的最后一站。



法师塔第四层

A. 四楼入口。

B. 一间屋内看到一个欲魔在控制一个圣堂武士，如果要战斗要做好充分准备，欲魔的抗魔比较高。如果放他们走，会加Leliana的好感。

前面一个房间内是血法师和圣堂武士组合，尽量拖住武士，在法师出手前干掉他。

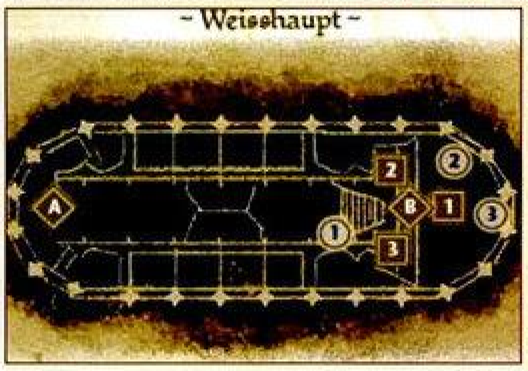
C. 在中间的大厅里遇到Sloth demon，他强大的仪式魔法把你拽入了Fade内。

在Fade需要你在各处获得变身技能才能通过特定的地方，由于按地图索引方式会打乱顺序，这里特别把路线列出

1. Weisshaupt
2. The Raw Fade (A-E)，获得老鼠形态
3. Darkspawn Invasion (A-E)， 获得灵体变身
4. 返回the Raw Fade (F)，打败Yevena
5. Burning Tower (A-D)，获得火人形态
6. Mages Asunder，获得魔像形态，打败Slavren
7. 返回Darkspawn Invasion (F)，解决Uthkiel
8. 返回Burning Tower (E)，干掉Rhagos
9. Templar Nightmare，解决Vereveel
10. 在外围四处解救队友（非必须但强烈建议那么做）
11. Inner Sanctum，与Sloth对决



Weisshaupt (The Fade)

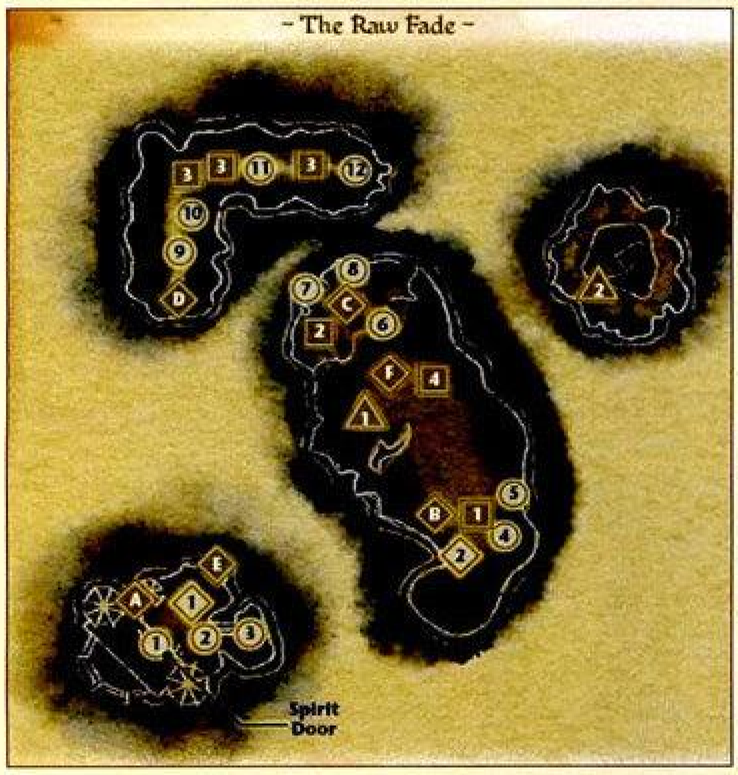


A. 眨眼之间，你已身处Fade中，这里是灰卫士最古老的据点Weisshaupt。往前走去见Duncan。

B. Duncan说战争已经结束，你们都可以休息了。但你知道这都是幻象，恶魔见诱惑不成挥剑向你砍来。旁边的两个卫士也会加入Duncan，如果战斗有困难可以利用旁边的lyrium矿，生命和魔法能同时回复。

C. 打败敌人后触摸旁边的法台，看一下整个Fade的格局，然后前往下一场景。

The Raw Fade



A. 一进去就碰到Niall，他也被困在这里了，问他塔里的事情和这里的情况，知道需要打败5个“岛”上的守卫才能进入恶魔所在的中心区，而这里却有很多幻象会阻挡你的前进。你不肯放弃继续前进。

B. 见到一个恶魔在追打一只小老鼠，上前解救，原来那只老鼠也是一个被困的法师，他临死前教会了你如何变身。

使用老鼠的形态你可以在鼠洞之间穿梭，另外还能使用潜行技能，用来绕过前期大部分的敌人。

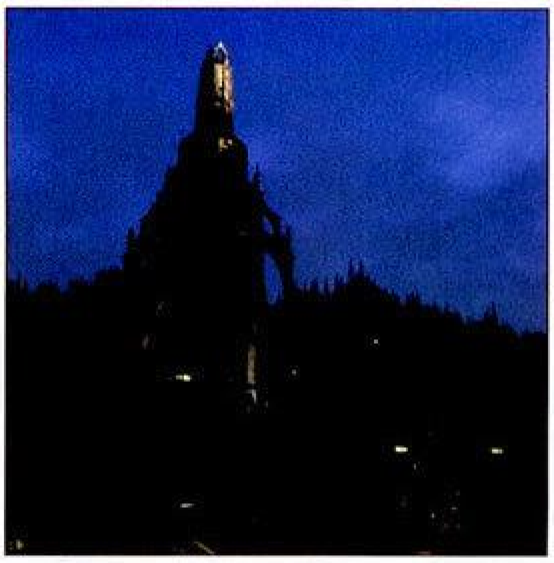
C. 这里有个恶魔守着传输门，打败它以后进入。

D. 这里有几个敌人，附近的矿脉可以帮你回复，在另一头进入传输门。

E. 回到Niall这里，他听你说你的经历有点振奋了，建议你去其他的岛上找找是否通过幻象的方法。触摸旁边的法台去其他地方。

F. 注意这里开始是进不去的，得到灵体变身后从灵门里进入中间区域与守卫Yevena战斗，用灵体的Crushing Prison定住她，在用Winter' s Grasp不断攻击，不要理会她召出来的小恶魔，很容易就能解决她。

注：三角1和2处分别可以提升意志和敏捷。





即时新闻：暴雪魔……这个从60级封顶的年代起就一直被我们所熟知、所向往却进不去的圣地……

PDF过刊杂志收藏购买微信：blw2888888

Darkspawn Invasion

A. 用老鼠形态从洞中进入，笔直走入第二个洞。

B. 一路上有几个darkspawn，如果已经有火人形态用火球轰杀最佳。

C. 干掉几个着火的darkspawn后往前会遇到emissary，优先干掉它，当心它的火球。

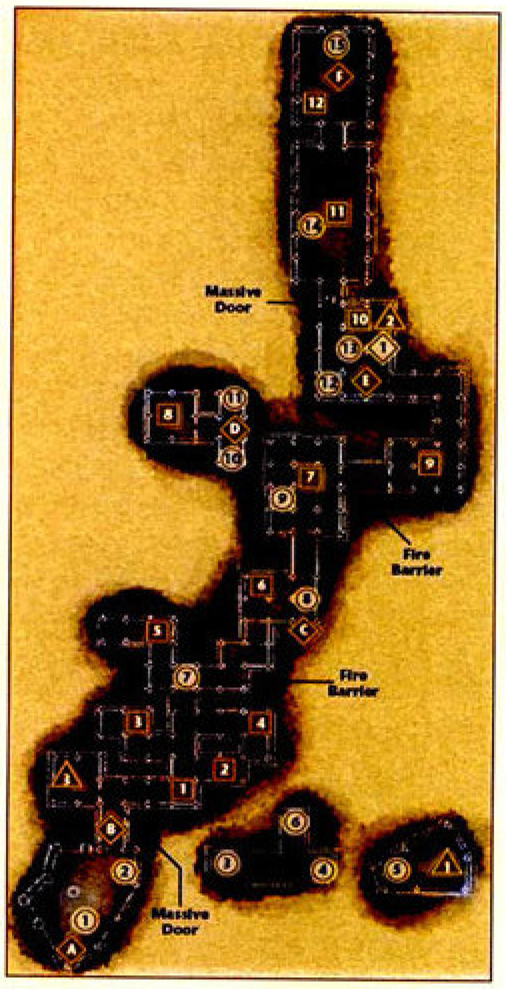
D. 这里有三个敌人向你围攻。

E. 见到圣堂武士和darkspawn的灵魂在战斗，其实你不用上前帮忙，武士是不会倒下的。战斗结束后上前交谈，他教会你灵体变身后消失。拿到这个形态后可以暂时去别的地方了。

灵体是强大的法师，移动很慢，这个形态下你可以通过半透明的灵门，触摸到灵体的东西。战斗方面Crushing Prison是对付单体敌人的必杀绝技。

F. 需要得到魔像形态才能进入这里。里面会有无数敌人涌向你，等到它们都近了身用地震轻松解决。在尽头遇到守护者Uthkiel，它攻高血厚，用魔像形态跟他对敲。

注：在三角1、2、3处分别提升机智、意志和力量。



Mage Asunder

A. 在圈3处用老鼠形态潜入，偷袭里面的法师。下一个房间还有两个法师就只能硬碰硬了；第三个房间里有几个疯掉的法师在对杀，你可以先让他们杀个痛快再进去捡便宜；第四个房间里埋伏有盗贼，如果被近身围攻用火球对着自己轰。

B. 用火人穿过去，切换灵体干掉三个小恶魔，里面房间还有很多敌人，建议用火球轰杀。

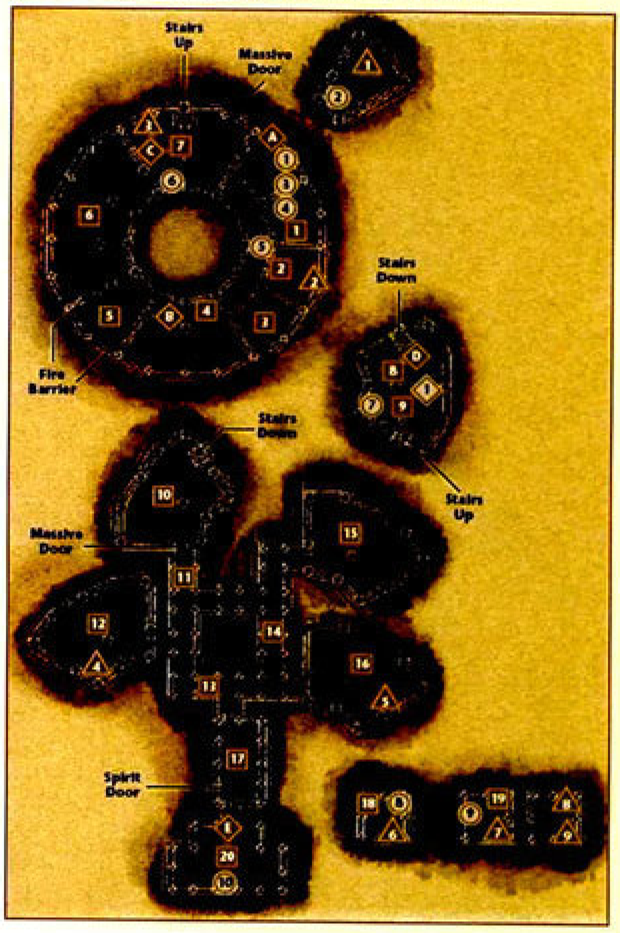
C. 这间里全是法师和学徒，一定要用火人，不然瞬间你就焦了，用火球轰，但不要硬拼。

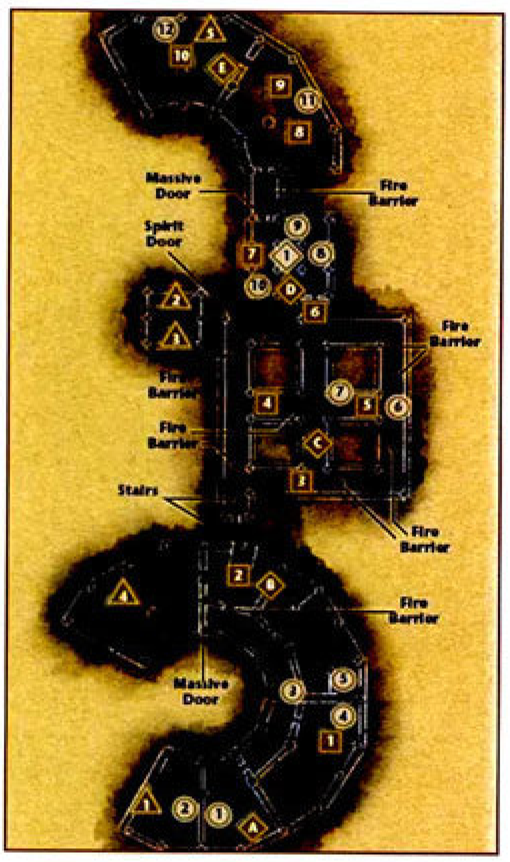
D. 见到牧师和魔像和人在混战，不要停步，被他们随便砸一下你也差不多了。远处用火球，等近身了切换到灵体，先定住一个魔像再解决牧师，拖时间再用定身。解决掉所有敌人后被你救起的人教会了你如何变身魔像。

魔像拥有最高的生命，最强大的物理攻击和抵抗力，但怕魔法攻击。用这个形态可以砸开原本纹丝不动的巨门。在被近身围攻时地震和投石是绝佳的反击手段。

E. 地图南部这片有大量魔像还有arcane horrors，但是能换得很多属性，都拿到后走到最后一个房间干掉守护者Slavren。

注：在三角1-9处共能得到9点属性提升。





Burning Tower

A. 进入后开门往走廊另一头走。

B. 第二间房间里有两个武士，可以绕行，在楼梯口打败又两个武士后上去。

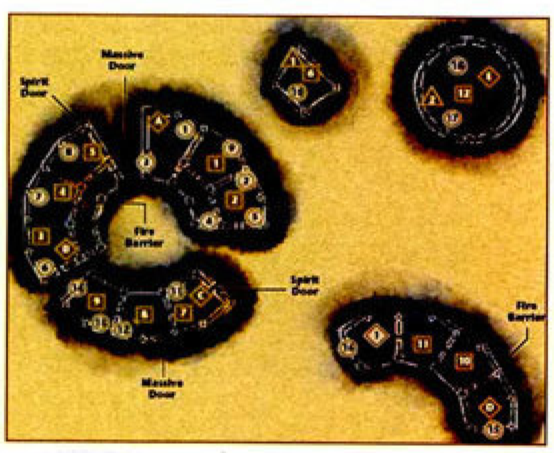
C. 进入迷宫后在第一个十字路口右转，往前左转再右转找到进老鼠洞。这里带火的敌人很多，他们都有火免疫，但是对寒系没什么抵抗力，建议用灵体的Winter's Grasp对付他们。

D. 一个入魔的武士带着几个恶魔向你攻过来，敌人攻击比较高，建议尽早加上Regeneration，把对方打败后他恢复了理智，教会你如何变身火人。

火人形态下移动速度高，对火免疫，可以直接传过火墙，但是对物理攻击和寒系攻击都非常弱。法术方面，火球带击倒效果，是远距离大规模轰杀的首选。

E. 得到魔像形态后打开门来杀Rhagos，它攻击带火，用火人可以获得一定抵抗力。

注：这里有五点属性提升分别在三角1-5处。



Templar's Nightmare

A. 建议拿完所有形态后再来这里，不然会走得你很郁闷。变身老鼠从圈1到圈2，换到灵体解决arcane horror，当心这里还有一个陷阱。

B. 走鼠洞，从圈5到圈6，解决掉食人魔，换火人过火墙，再走鼠洞从圈7到圈8，换灵体进入灵门。

C. 解决掉敌人后换火人前进。

D. 火人形态能帮你顺利抗过这里的陷阱，往前有horror还用灵体对付。换老鼠进入最后的房间。

E. Vereveel使用魔法攻击，对付她一定不要用魔像，用定身或火球。把所有守护者都解决后终于可以进入中心地带了。

注：三角1和2处分别能提升敏捷和机智。

解救队友

在进入中心区域之前，强烈建议到最外围的三个点把你的队员先营救出来，他们不会立即回到队伍，但会在决战时出现，没有他们帮忙对付Sloth会比较吃力。

The Inner Sanctum

在中间的岛上和Sloth决战，救下的队员很快会加入战斗。战斗开始很轻松但只是个假象，因为Sloth被打败后会变身继续战斗，这样的变化会有好几轮，所以作好打持久战的准备。变身魔像抗住他的攻击，或用灵体帮队员回复，所有法师的魔法一定要用在刀口上，选择最强大的攻击法术朝他招呼。最后他会显出本体，同时定住你整支队伍，记得让Wynne留着一个群体治疗在这时使用。打败本体后终于逃出Fade回到现实中。临行前和Niall告别，他嘱咐你在自己的尸体上有Litany of Andralla，是对付血魔法的最终手段。

法师塔第四层

A. 在Niall身上取得祷文书，它能保护你不受血魔法对头脑的操控。

B. 在这里触碰宝箱就会出现许多恶魔攻击你，先解决小恶魔，再集中火力把大恶魔一个个干掉。

C. 遇见被魔法监狱困住的Cullen，他的精神已经接近崩溃的边缘，他告诉你这里的法师都有可能已经被血魔法控制，要求你上去以后格杀勿论。

这里决定着你最终的盟军人选，如果选择杀死法师，圣堂武士会随你参加最终决战；如何选择保护法师将按既定路线与法师联盟。





The Harrowing Chamber

终于见到了罪魁祸首Uldred，他用血魔法强行扼杀法师的意志，把他们变成了怪物，他还想把你也纳入他的变态军团，看来他的末日已经到了。在后面的战斗中Uldred会使用血魔法转化法师，法师变为怪物后会加入他与你作战；如果Wynne在队伍里她会提醒你快念祷文，这时立即使用Litany of Andralla就能防止法师转化。如果你一次祷文都没有用，那法师会全部死亡，最后你会与圣堂武士结盟。

战斗开始后先把Uldred身边的怪物清理掉，他的冰冻法术范围很大而且会让你无法动弹，尽量让你的队员保持半血以上的状态，法师的弓箭手拉开距离远程攻击。

战斗结束后救下首席法师Irving，把他搀下楼去，Greagoir到他平安归来也取消了法师塔的毁灭计划。根据你之前的选择，你赢得了你的盟友。离开前Wynne要求Irving同意她随你一起冒险。注意这里不要提Morrigan是野法师，不然她会被迫离队。另外如果你已经转职血法师并且承认的话，这里所有的法师和圣堂武士，包括Wynne会一起围攻你，你必须把他们都杀死，这样在这个章节里你将无法获得任何盟军。

附：关于盟军的选择

1. 法师：最终决战时唯一的施法单位，拥有相当客观的伤害输出，但是近身战很容易死。
2. 圣堂武士：不救任何法师且出来时同意将法师监禁，他们具有强大的防御，而且是法师的克星。

第四章（上）Arl of Redcliffe

Redcliffe村（白天）



A. 进入村子，在桥边遇到村民Tomas，他告诉你最近发生了一连串诡异的事件，伯爵神秘地病倒了，城堡也对外封闭，同时怪物开始一批批不断袭击村庄，他请求你留下帮忙，答应后他带你去见伯爵的弟弟Teagan男爵。

B. 在修道院里Teagan预计村子将抗不下今晚的袭击，希望你协助防守，让你去给村长Murdock和骑士团长Perth帮忙。村女Kaitlyn的弟弟失踪了，急得要死，你可以在她家的壁橱里找到她的弟弟，用说服或威胁可以拿到钥匙，在二楼取得他们家的祖传宝剑。

注意：一旦接受了保卫村庄的任务就不要前往别处了，在村口Tomas会提醒你时间不多，如果你执意离开，回来时会发现村子已经被怪物毁了，这样就直接跳至下半章圣灰部分。

C. 在修道院门前的广场上找到村长Murdock，他正组织村民进行实战演习，但村民手中装备简陋，而另一方面铁匠Owen不愿提供装备。他的女儿在城堡里做侍女，变故开始后他坚持要村长带人进城堡救人，但村中自顾无暇，哪儿腾得出手帮他的忙。

D. 铁匠Owen紧闭家门，如果没能说服他开门用撬锁或直接砸进去。答应帮助他找女儿后他振奋精神，开始准备装备；如果你拒绝帮他，那只能杀人抢钥匙，在旁边隐藏的地窖里拿装备了，但是这些装备都比较差。另外如果杀了Owen下次来会见到一个新铁匠，你可以骗他把Owen以前藏的东西送你。

E. 在山上见到Perth，他只希望教会能给他的骑士一点鼓舞。你可以请圣母给他们一些项链，这能提高骑士的士气，但是会降低Leliana好感；也可以直接说帮不上忙。

注：以上两个是必须完成的任务，但要守住村庄，需要你完成更多支线以提升村子的防卫能力。包括说服矮人佣兵出来助战；在商店里找到燃油布置陷阱；胁迫酒馆老板前来参战；以及抓住Loghain安插的眼线。

确认准备好迎战后，与Murdock和Perth说你已准备就绪，这时夜幕降临，怪物出动，一场艰难的保卫战拉开序幕。

即时新闻：电子竞技历史上最大的作弊丑闻正在韩国揭开，有多位现役的职业选手卷入了欺骗性比赛和非法赌博。

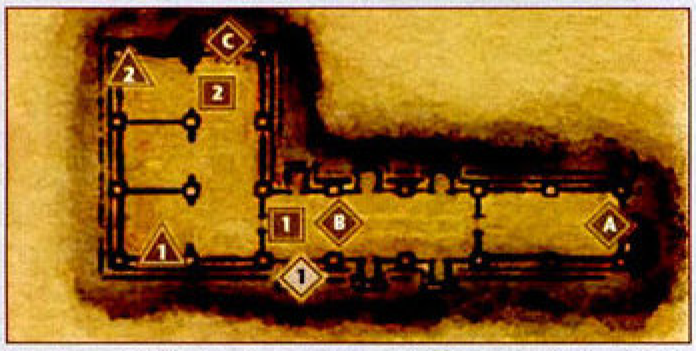
Redcliffe村（夜晚）

A. 亡灵大军蜂拥过来，不要一下子把力气都用完，准备好游戏中最长的一场持久战。魔法能省就省，如果体力不支可以撤到磨坊那里，骑士团会帮你挡住敌人。

B. 磨坊守住后，会有村民跑来，说怪物已攻进村子，山下吃紧，要你赶快支援。赶紧赶去，注意村民的战斗力比骑士可差远了，他们还要依靠你去保护呢。如果你能保护村民一个不死，那Teagan会给你额外的奖励，个人觉得基本很难做到，能保好自己的队伍就好。如果你说服矮人助战的话，他手下两个佣兵不算在村民之中，你可以利用他们帮你御敌。

C. 把入侵的最后一个亡灵达到，回到磨坊前和Teagan交谈，你们计划准备用秘密通道进入城堡。这时他嫂子Isolde跑来求救，要Teagan带领骑士从正门杀回去。你想同去却被夫人用各种理由挡了回去，Teagan不得不护送她回城，临行前把潜入城堡的使命交付给了你。

Redcliffe城堡地下室



A. 进入城堡的地下室，前面冲来一群亡灵，用远程先削弱他们的力量。

B. 在地牢的监狱里看到被关押着的Jowan，交谈中得知他自从逃离法师塔后不久就被Loghain的人抓住，但在知道他的秘密后，Loghain交给他一个秘密使命就是来毒杀Eamon伯爵，正巧伯爵夫人因为儿子有魔法天赋怕被强制带进法师塔，所以就雇了Jowan当儿子的私人魔法教练，但他发誓说城堡中突然出现的恶魔和他没关系，还说希望你能放他出去将功赎罪。这里你可以选择把他就地正法，让他滚出城堡，或者放他出来让他帮忙。如果想要打得到血法师转职或要打出完美结局必须放他出来。

C. 上楼前又会有一批敌人和你短兵相接，退到墙角防止对方夹攻你。

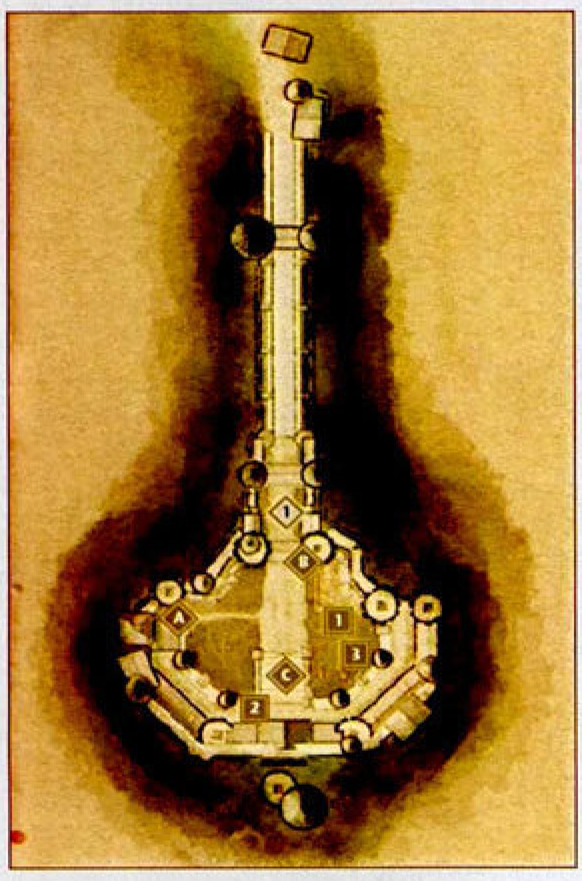


Redcliffe城堡第一层

A. 出门会有敌人在走廊上巡逻，如果有生存技能可以在它路过门口时打它个措手不及。

B. 边打边走，从这里出庭院。如果你答应要救铁匠的女儿，她在方块A处。





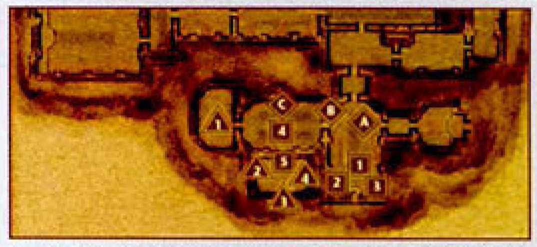
Redcliffe城堡庭院

A. 出门没几步就会有一群亡灵来攻击你，不要深入，前方小花园会有个revenant，而一侧楼梯上的大批弓箭手几下就能把你射成筛子。沿着墙壁迂回至B处。

B. 在这里拉下开关打开城门，Perth会率领人马给你助战。特别当心revenant，它抗性很高，而且杀伤力极大，留意它的攻击对象，让治疗法师保持队友血量至少在一半以上。消灭掉revenant再上楼梯清理剩余的弓箭手。

C. 战斗结束和Perth谈话，让他和你一起攻进城堡主厅。他能给你战斗带来很多便利。

Redcliffe Castle第一层



A. 进入大厅见到了诡异的一幕，伯爵的儿子Connor正在戏弄手下的骑士，而他母亲战战兢兢站在一旁伺候，看来还是Jowan教导无方，让恶魔占据了那孩子的心灵。Connor下令一旁的Teagan向你攻来，随即逃到楼上。你被迫还手，把骑士打败，你们正商量如何驱退恶魔，这时Jowan出现了。

B. 如果你之前放Jowan出来，他会出现，告诉你有一个办法可以在不伤害孩子生命的情况下进入Fade，打败恶魔。但是这个魔法仪式需要大量的魔法。如果你已经和法师联盟，可以回去搬来救兵；如果没有，Jowan说他可以用血魔法牺牲一个人进行仪式，那Isolde会说她愿意用自己性命换回孩子。

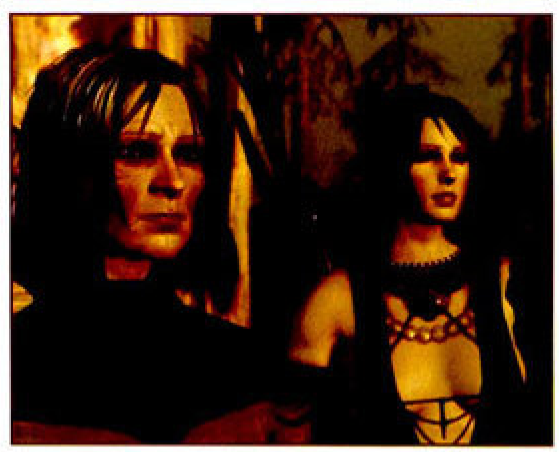
如果之前就杀了Jowan或把他赶出城堡，那只有杀死Connor才能停止恶魔的入侵。

另外注意只有法师才能进入Fade，如果主角不是法师可以让Wynne或Morrigan进去，如果叫来救兵那也可以指定Irving或Jowan进去。

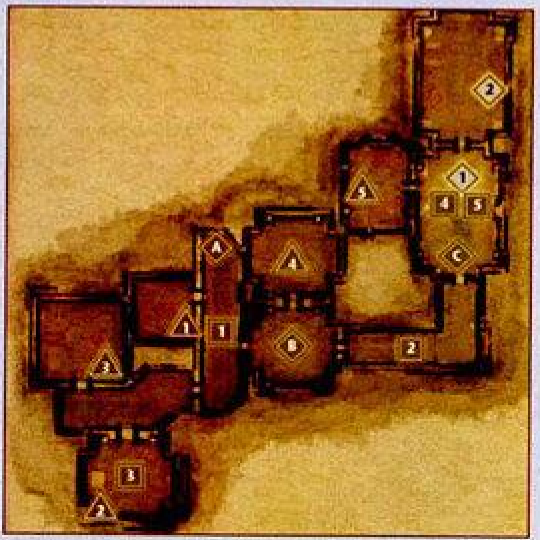
C. 如果决定杀死Connor，从这里上二楼。中途有陷阱，楼梯前有敌人埋伏，且战且退把对方引向大厅，在走廊狭长地带解决战斗，不要让它们包围你。

在大厅另一头是伯爵的书房，里面可以找到Alistair母亲的项链。在南边的房间里打败一群敌人后可以拿到一把钥匙。





Redcliffe城堡第二层（结局一）



A. 爬上二楼，这里所有的尸体都会爬起来攻击你，单个敌人很弱，但是如果被围攻还是比较危险的。

B. 你在楼下拿到的钥匙是可以打开这里北边房间的门，里面有不少装备。

C. 在寝室外面的走廊上见到了Connor，交谈后占据他身心的欲魔会出现与你战斗。让肉盾上前顶住，治疗法师不断给前面队友加血，其他人在一旁支援。打到一定程度时欲魔逃走，召唤一批亡灵向你进攻，如果距离比较远建议用范围魔法轰杀。打败亡灵后她又出现，再次打跑她，她又召出一批恶魔。再把恶魔打败后才迎来最终对战。她很耐打，魔法尽量用在治疗上同时准备好药品。

终于打败了欲魔，但是要斩锄祸根，必须杀死Connor，这时Isolde会跑来求你饶儿子一命。你可以把她关起来再下手，或则说服她作出牺牲，她会要求你让自己亲手结束儿子生命。

Fade（结局二）



A. 如果让Jowan进行仪式，他会将法师送进Fade，来到Connor梦中。往西走见到Eamon，他在追着儿子的印象，上前试着告诉他城堡里出现的情况，进入传送门。

B. 在床边找到Connor，但这是欲魔施展的幻象，打败恶魔后进入下个传送门。

C. 同样的经历再来一次，这次多了一个小恶魔，很容易先解决。

D. 同上，不过多了个敌人，小心应付，还是先解决杂兵。

E. 终于见到了欲魔本体，但是她并不想跟你发生冲突，希望和你达成某种协议：她会暂时退出孩子的灵魂，让外人看起来以为Connor已经恢复正常，过几年再卷土重来；同时可以给你以下任意一项作为报答：血魔法转职、队友好感、技能书、或满足你的欲望。接受条件对结局没有影响，如果不接受就和她战斗到底。

不管你用哪种方法，至此城堡中的恶魔问题就算解决了。但是伯爵却还是没有昏迷不醒。男爵用尽了各种药物或魔法都不起效果，看来只有找到圣灰才有可能救起Eamon。Teagan（或Isolde）会告诉你最近一个叫Genitivi的神甫找到了神器的线索，他目前身在Denerim。为了赢得人类盟友，你答应为他们奔波。

第四章（下）Urn of Sacred Ashes



Denerim市场

A. 进入Feralden最繁荣的都市Denerim，这里有大量支线任务等你完成。如果决定踏上朝圣之旅，穿过街区直接去Genitivi的家。

B. 来到Genitivi的家却没见到他人，只有他的助手Weylon在，他告诉你老师外出考古失踪了。如果你有足够的机智，能从他话里发现漏洞；如果你不够聪明你可以坚持闯进神甫的卧室，会见到真正的助手已经死于非命。冒牌货见掩饰不下去拔出武器就和你干架，杀死他后在卧室里找到研究笔记，从记述里得知圣灰瓮可能在一个叫Haven的小村寨里。

如果你没有揭穿假冒的Weylon，那他会指点你去Calenhad湖畔。在酒馆里向老板打听后出来遭遇埋伏，解决掉一帮杀手后回Genitivi的家Weylon会直接攻击你，此后路线相同。

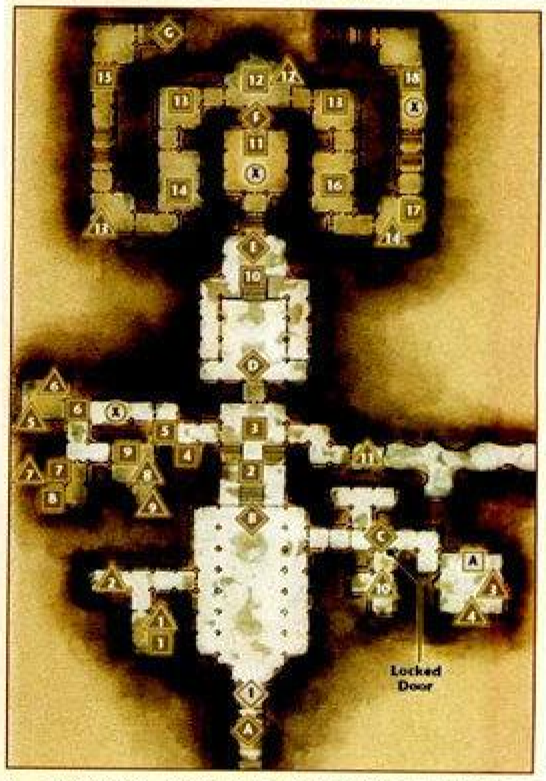
Haven村

A. 非常奇怪，这个村子没有在任何已知的地图上标记，若非Genitivi的笔记你还真找不到这个地方。一进村子就感受到极其诡异的氛围。村口的保卫勉强放你进去还一个劲催你赶快离开；整个村子空荡荡的见不到几个人影，村民也不愿与你多加交谈。

在一间空房间的厨房灶台上见到大量新鲜的人血。在店铺里老板不许你进后面房间，如果你硬闯他会拼命攻击你。在里面能看到一具Redcliffe骑士的尸体。注意如果杀了老板，出门后会不断有人向你攻击。

B. 村里修道院的主持竟然个男性，这在Feralden可是从未有闻。他还是很客气地请你离开村子，但当你问到Genitivi的事，他却脸色一变叫上旁边的守卫一起向你杀来。撤到墙边防止敌人包围，杀死圣父后在他尸体上找到一个勋章，注意这个是进入后面遗迹的钥匙，一定要带在身上。在东北角里打开一道密门，在里面找到被绑架的Genitivi，他的双脚受了重伤，但是本着科学的精神，他坚持要你带他进入山上的遗迹，说圣灰可能就在那里。

废弃的神殿



A. 在遗迹入口的大厅里神甫说自己要留下进行研究，这里附近是安全地带。沿两边墙壁小心前进，可以先探索东西两边的区域。西面有一些邪教教徒守卫着一些装备，东边有一道锁着的门，你在后面能拿到钥匙。

B. 这里开始遇到敌人，主要是掠夺者和弓箭手，不要突击，稳扎稳打，建立用法术或远程攻击。之前需要的钥匙在三角9处。

C. 从西侧区域离开时会遭遇埋伏，还是用远程打击。进入之前锁着的房间，在里面拿到大门钥匙。

D. 使用钥匙打开北面的正门，前方有一个法师，两侧是弓箭手，一旦你进入射程还有会亡灵向你攻击。用远程手段优先解决掉法师，剩下的慢慢清理。

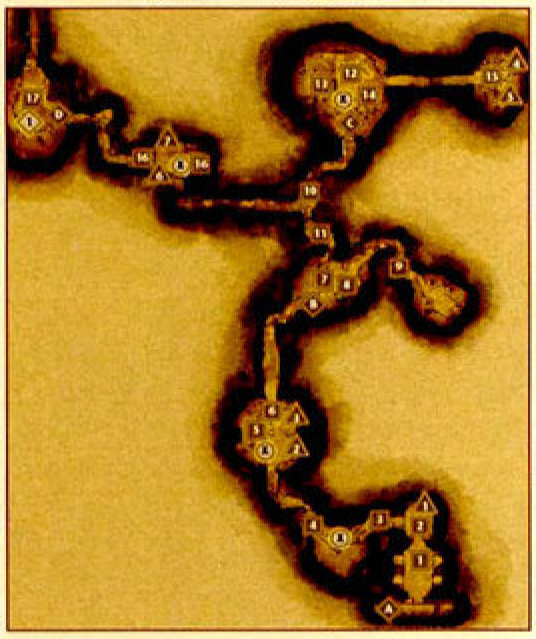
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

E. 点燃旁边的火台开启下一道门。

F. 来到最北面的房间，这里看起来空空如也，其实是个陷阱，前方有ash wraith非常危险，而一旦上前，两旁的门后会冲出大批邪教徒。这里让一个人先挡住wraith，集中其他火力灭掉法师，再来扑灭它。有个小技巧，在两边门打开后，你可以让人关住门，能把房间里的弓箭手引过来开门。

G. 余下的敌人比较容易对付，小心在三角13的位置处只有锁着的箱子是安全的，其他都有陷阱。清理完敌人后从这里进下一场景。

Wyrmling巢穴



A. 一个邪教牧师带着手下在这里恭候你，附近有大岩石可以用来作掩护。

B. 道路在这里分岔，邪教在左边聚集，右边是幼龙的巢穴。用远程把教徒引入走道里来一个个解决，这样再进去就不会陷入人和龙两边夹攻的险境。如果不想拿龙鳞，不用进右边的区域，里面没有其他东西可拿。

往左边岔道进入遇到邪教埋伏，别看才一个法师，他周围潜伏着很多刺客准备打你个措手不及。可以先用远程解决法师；当心刺客手里的武器都涂有毒药，会让你暂时无法治疗，准备好速战速决。

C. 走到这里入口可以停步了，里面会有大量敌人把你淹死。用远程把他们一个个引过来。进房间后注意里面有陷阱，这时会有大量龙崽子朝你蜂拥过来，退到门口利用地形避免被敌人包围。再往里有一个邪教牧师，他有反魔盾，用晕击的技能让他不能施放魔法。这时候会出现两条幼龙向你攻击，小心照看好你的法师，解决掉以后拿到龙鳞。你可以在Denerim市场区里Wade的店里让他帮你打造龙鳞套装。

D. 在最后的出口处终于遇到了非常斯巴达的邪教头目Kolgrim，他说圣女Andraste已经复活，但是她生前留下的圣灰阻碍到她重返人间，他们愿意接纳你入教，还说你马上就能见到Andraste本人，但你要先去把圣灰瓮毁掉。

路线一： 玷污圣灰，走这条路线可以得到狂血者转职，但是会失去两名队友，一般不太有人会那么选择，所以只给个流程简述。

1. 接受Kolgrim的条件，他会给你一瓶龙血让你撒进圣灰瓮中。
2. 路上遇到龙，不要妄动，Kolgrim会替你开道。
3. 在圣灰瓮前把龙血倒进去，与守护者开战，如果Wynne或Leliana在队里她们会立刻与你反目。
4. 出去向Kolgrim报告，他教给你狂血者转职。

路线二： 消灭邪教

如果不打算要狂血者的转职，出了洞穴就可以向Kolgrim挑衅，不过这将是场硬仗，他的血厚攻高，让队友使出各种控场技能尽量不让他出手，一边集中攻击先解决掉周围的法师，再清理其他杂兵，同时注意补血。干掉他以后在尸体上拿到吹角，在山顶上吹响它能招来龙。或则也可以骗他先护送你进去，不过等出来时一样要干一架。

山顶

在通向试炼场的山道上见到龙，原来这就是邪教日夜膜拜的所谓的Andraste真身。没有Kolgrim护送这里其实也不会发生战斗，一场虚惊后来到试炼场入口。

如果想挑战一下，吹响号角将迎来游戏中三场屠龙战中最精彩的一场。建议把肉盾的火抗堆到最高，其余队友尽量分散，用各种控场技能延缓龙的攻击。龙的攻防非常高，血不是一般的厚，如果队伍等级不高可以等以后再来。战胜后别忘了拿龙鳞。

试炼场

A. 进入试炼场，Andraste的骨灰就供奉在这里。与守护者交谈，他好像能洞察你的内心。他同意让你进去，但是提醒你你必须通过对试炼证明你的虔诚才能见到圣灰瓮。

B. 第一间房间很长，两边共站着8个灵魂，需要你答对他们所有人的问题才能打开前方的大门。如果你答错，他们会变成ash wraith向你攻击。都答错也能进去，只是会损失很多经验，这些问题的答案见下：

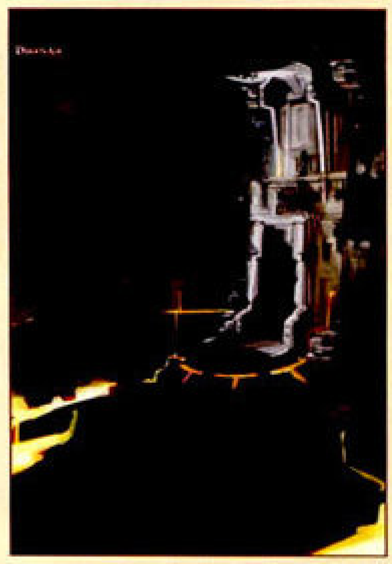
Ealisay: A tune
Lady Vasilia: Vengeance
Disciple Havard: The mountains
Disciple Cathaire: Hunger
Brona: Dreams
Thane Shartan: Home
General Maferath: Jealousy
Archon Hessarian: Mercy

C. 根据你身份不同，在这里遇见你的熟人，不过这只是一个幻象，对你内心的考验，凭良心回答就可以了，之后守护者的灵魂会引导你进下一关。

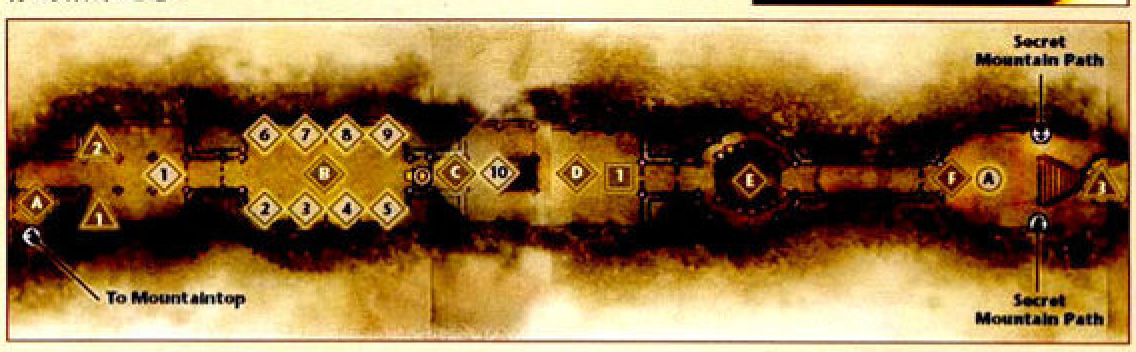
D. 这一关你会遇到你队伍的克隆，打到这里你对自己队伍的优势与弱点应该比较清楚了，根据自己的配置安排相应的战术吧。

E. 前面是一道深渊，这里要考验你的智慧，利用两旁的机关搭起浮桥。注意出现一次只是影子，需要让两个影像重叠才能出现实体，另外一旦离开机关，影像会消失，如果此时不是踩在实体上会回到原点。做法不止一个，其中一种的具体步骤如下：

1. 右一，右二，左三，出现第一块石板
2. 右二、左三不动，踩左六，上第二块石板
3. 右二、左六不动，踩右四
4. 右四、左六不动，踩左一，上第三块石板
5. 右四、左一不动，踩右五
6. 右五、左一不动，踩左五，出现最后一块石板，通过。



F. 前方的烈火给你最后一道考验，点击旁边的祭坛把所有衣物装备都放下，赤身诚心通过了火焰，终于来到供奉圣灰瓮的圣坛上。取了一点圣灰，从两边的密门里出去。回到遗迹的大厅里，Genitivi对你的发现欣喜若狂，你可以同意他发布你的新发现，也可以杀了他守住这个秘密。如果让他公布信息，此后回Denerim时顺道去他家，他会报答你的救命之恩。



Redcliffe城堡第一层

带着圣灰前来向Teagon报喜，终于Eamon醒了过来，为了报答你，他会送你桂冠勇士的转职。在得知Loghain的所作所为后，他也同意首先要消除这个障碍，但是为了避免内战保存实力，他建议召集国内贵族，让议会推举出一个新的国王，在政治上击败Loghain。

在缔结了所有盟友后回来与Eamon谈话便可开始Landsmeet章节。至此人类盟友基本已成定局，Redcliffe的骑士是重装部队，可以轻松抵御敌方盔甲部队，但是没有远程攻击手段。

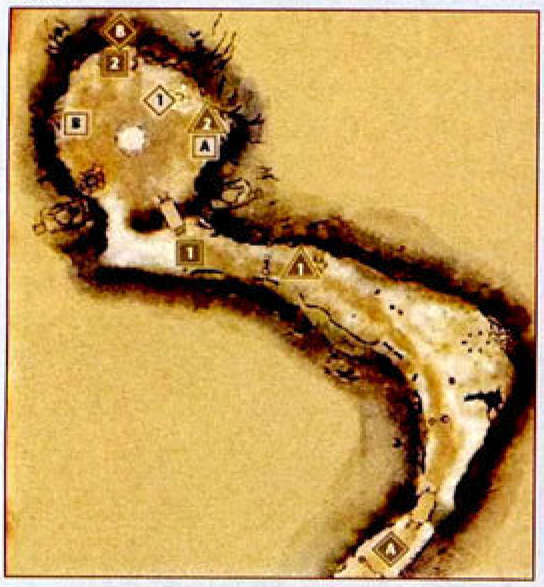
第五章

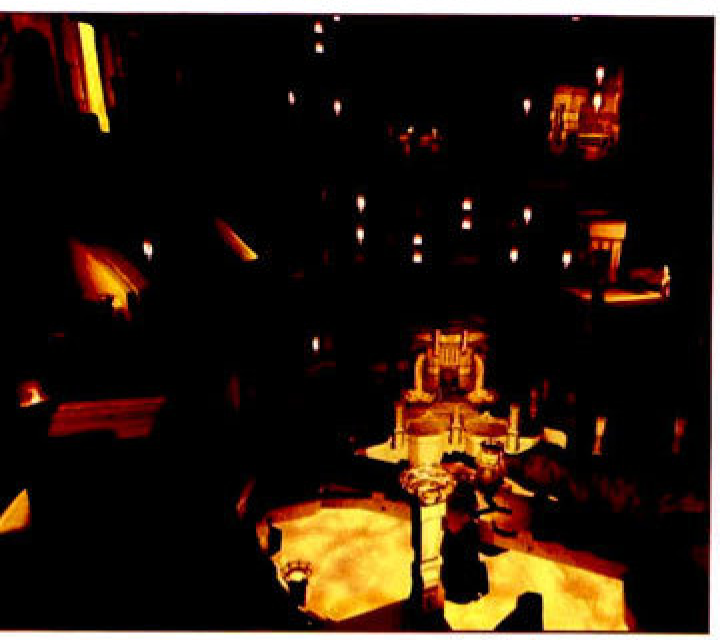
Paragon of Her Kind

Frostback山脉

A. 刚上山就遇到一伙奖金猎人的袭击，应该还是比较容易解决的。继续往上有一些商贩和在地表求生活的矮人。

B. 在大门口遇见Loghain的使者一行人被守卫挡在门外，你出示了灰卫士的契约，看门人同意放你进去。这时另一边的使者不乐意了，就要和你动手，矮人叫你们下去打。如果不想武力解决也可以威胁他们离开。





Orzammar平民区

A. 经过英雄厅来到平民区，刚进去就看到两拨人杀的你死我活的。等人散了去向一旁的卫队长一打听才知道原来老国王死了，现在王子Bhelen和领主Harrowmont正在争夺王位。（如果是矮人贵族那该比谁都清楚原因了。）现在两人为了避免被暗算都深居简出，你只能通过他们的代理人与他们交涉，两处分别在议会和Harrowmont府邸。



这里你必须选择帮助其中一方势力，你的选择将改变矮人社会的未来。简单来说，Harrowmont宅心仁厚，但在政治上顽固迂腐，选择他作统治者矮人社会将越来越来没落；相反Bhelen有政治眼光，但为人阴险，行事心狠手辣（之前应该已领教过了）。

另外这里要来回跑很多地方，所以不再用之前的地图标注，相关地点参见矮人序章部分。

路线一 帮助Harrowmont

1. Harrowmont府邸

与Harrowmont的副手Dulin交谈，他说即将举行的武斗赛上，Bhelen用各种手段把他们的人都赶跑了，如果不能在武斗场上获胜，就意味着先祖不承认他们。所以他要你去武斗场说服他们的武士回来，并且要你作为领队以Harrowmont的名义战胜Bhelen的斗士。

2. 武斗场

要说服的人有两个，其中一个叫Baizyl，他告诉你他的恋人要跟别人结婚了，而他们之间的情书却被一个叫Myaja的人捏到手里，以此威胁他不得参加武斗。你可以从Myaja身上偷到她房间的钥匙，或则直接撬锁进去，在箱子里拿到情书。如果你没办法拿到情书那对不起，Baizyl在后面的战斗中就帮不到你了。另一个需要帮忙的战士叫Gwiddon，你可以用说服（或威胁）技能让他不要退出武斗。

准备好后与武斗师傅交谈，记得一定要说以Harrowmont的名义参战，不然打完可没另一场比赛给你打。第一场一对一，对手是战士；第二场还是你一个人，对手是一对兄妹，战士/盗贼组合；第三场一对一，战士；下一场的对手是战士和盗贼组合，你可以挑一个队友一起上场；最后一场是团队赛，你所有队员都会上场。

3. Tapster酒馆

取得冠军后在酒馆到底见到Dulin，他会带你去见Harrowmont。

4. Harrowmont府邸

终于见到了Harrowmont本人，他说为了增加自己的政治筹码，他需要你去消灭黑社会头子Jarvia。这部分任务与Bhelen第二部分一致，具体见下。

路线二 帮助Bhelen

1. 议会

在大厅前遇到Vartag Govorn，他同样要你先证明自己的立场，同意以后他告诉Harrowmont为了争取选票，把一座宅第许诺给了两家贵族。他要你去找领主Helmi和Dace女士揭穿他的骗局。

2. 钻石区

找到Dace女士才发现她不是家长，她告诉你你要找的是她父亲，他现在正在深渊之路里执行任务，然后给了你一张地图和通行证。

3. Tapster酒店

在酒馆里找到领主Helmi，他并不太关心地产的事情，不过既然你提到了，他也愿意改变选票。

4. 深渊之路

进入深渊之路寻找领主Dace，这里敌人主要是darkspawn和deepstalker。在这里找到Dace，见到他的人马正被deepstalker围攻，上前帮忙，解决后还会出来一批，不过都比较容易对付。把Harrowmont欺骗他的证据拿给他看，他会决定要改变选票。如果这里都兜完了可以和他交谈，他会带你一起回去。

5. 议会

把情况报告给Vartag，他会带你去见王子。

6. 皇宫

见到Bhelen本人，同样他也会要求你去消灭黑社会头子Jarvia以稳固他的政治地位。

灰镇区

A. 刚进去就遭一群流氓的袭击，解决掉他们后开始寻找Jarvia的藏身之处。如果你是矮人平民会遇见老搭档Leske，他会给你指引方向（但其实他是故意给你误导）。

B. 在火堆边遇到Nadezda，一番交涉后她会告诉你你需要从Jarvia手下人身上拿到一个信物，去打开附近一扇密门。你还可以从Rogek和Alimar（在他的店里）获得更多的情报。

C. 在这里进入房间后遇到Jarvia的手下，把为首的头头打到投降，威胁他说出信物的详情。如果他不肯也没关系，从他尸体上拿走一节指骨，这就是钥匙。

D. 用指骨打开这里的门，进入Jarvia的老窝。



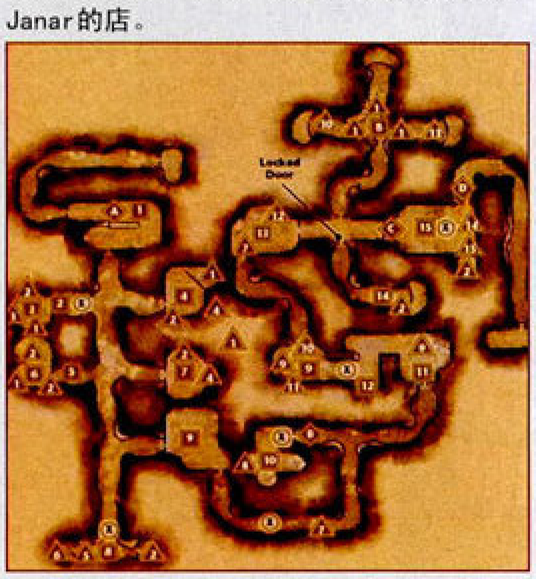
Carta Hideout

A. 进去遇到守卫问你要通行密码，不用费心找了，游戏里是找不到的，随便你说什么然后开杀。

B. 在地牢里打败守卫，从狱头身上拿到钥匙放出Leske。如果你是矮人平民将不会在这里见到他。

C. 在这里找到Jarvia，她根本不想跟你谈，直接武力解决她。小心房间里有陷阱，不要贸进，对方远程比较少，在门口走廊这里展开战斗，优先解决她手下的杂兵。

D. 打败Jarvia后从她尸体上拿到钥匙，打开东北角锁着的门，从密道出去居然进了Janar的店。



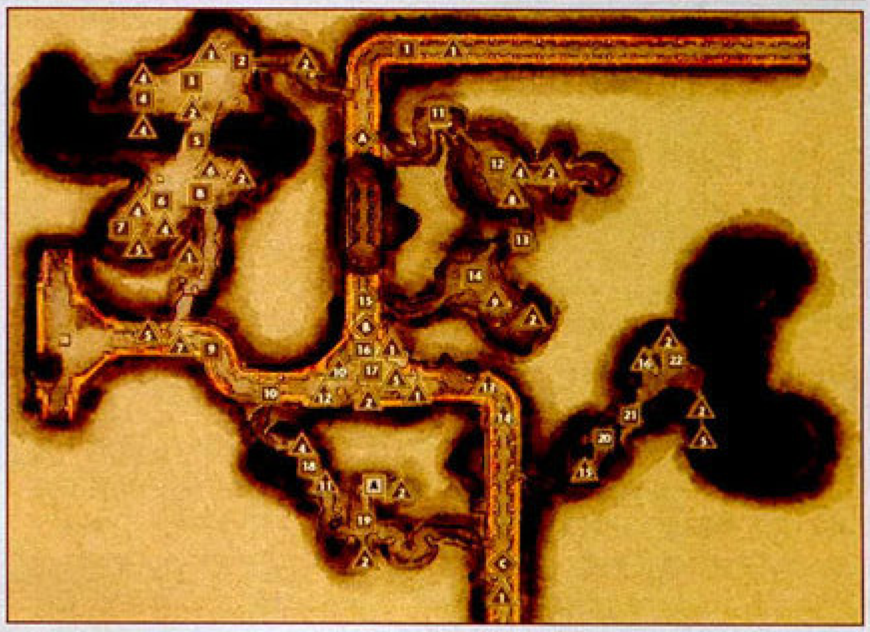
回去向Bhelen或Harrowmont回复，对方会给你最后一个任务，去寻找失踪的paragon（矮人的英雄），她叫Branka是一名铁匠，曾经制造过魔像，为矮人王国赢得强大的军事力量。但随着矮人社会的沉落，这一技术也渐渐没落，她多年前出发去寻找失落的虚空神砧，想要重新打造出魔像，但至今杳无音信，如果你能把她找回来，这将是极有分量的一张政治票。

在出发前往深渊之路时，你遇到了Oghren，他是Branka的丈夫，多年来也一直想寻找自己的妻子，但苦于无人敢随他冒险，现在正好遇到了你，他想要你和他一起寻找Branka。

Caridin's Cross

A. 从此进入地道，经过几个弯后会遇上敌人的营地，两边各有一拨敌人，最好各个击破，当心对方有一架弩车。营地中间有一个法师，遇上以后以最快速度冲到他身边解决掉。

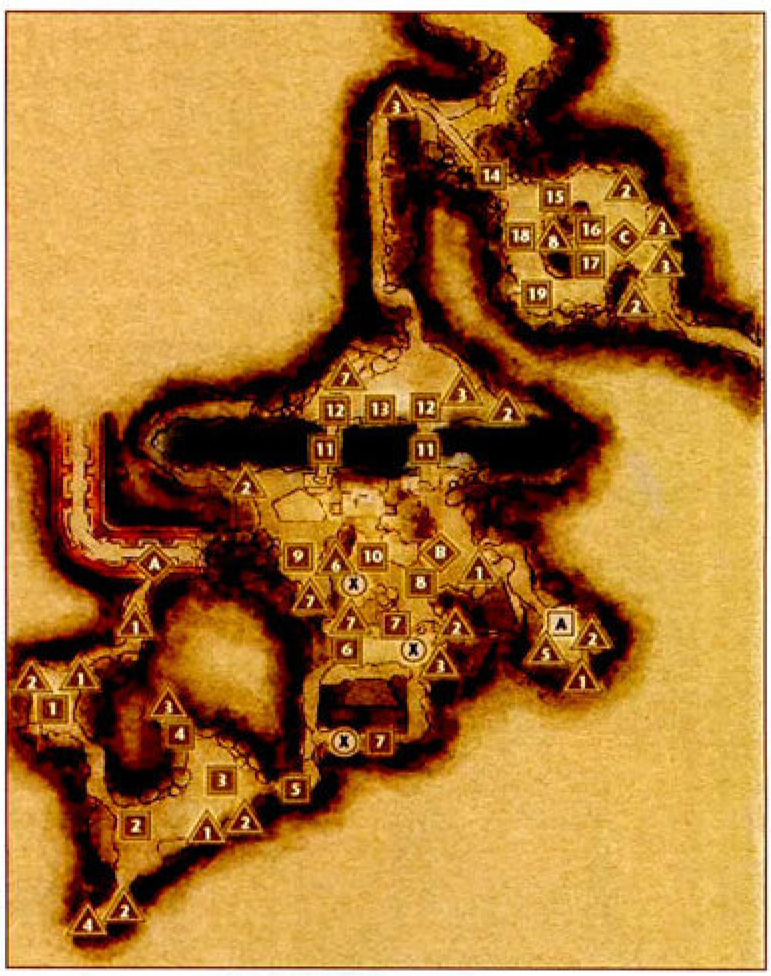
B. 调查完毕后从此处进入下一地区。







Ortan Thaig



A. 进入这里从南面崩塌的地道进去，蜿蜒前行。

B. 在这里遇到一个失心疯的矮人Ruck，他跑了之后你遭到一群蜘蛛围攻，解决后从他逃走的方向追去。原来他是和自己的队伍走失了，只好常年靠吃darkspawn的肉苟活，但是毒素却让他的脑子出了问题，他请求你不要告诉他的母亲自己的情况，你可以和他交易。

C. 在这里遇到蛛后，这场战斗比较困难，它会使用蛛丝缠住你整个队伍，突袭攻击也很高，让你的队友尽量分散；而且刚打败它就会再出来一批小蜘蛛围攻你。这里给一个建议，可以先去清理掉方块18地方的敌人，在蛛后出现时把它引过去单独解决，这样可以给你队伍提供一个休息的缓冲。

战斗结束后，在Branka曾驻扎过的营地里翻阅她的日记，前往下一个区域。

（未完待续）

电攻宝盒



游戏历史上的5月

1982.5.28

Trip Hawkins在美国加利福尼亚州小城Redwood成立了一家公司，从事家用电脑的游戏开发，其首个游戏是ORIGIN名作“创世纪2”的APPLE 2移植版，后来还加入了Commodore 64、ATARI ST、Amstrad CPC以及Amiga等个人电脑的软件制作行列，并在90年代初期加入了以世嘉GENESIS为首的家用游戏主机软件开发阵营。就是这家厂商，在短短不到20年时间里迅速发展成为全球最大的第三方软件商，旗下拥有了包括“模拟人生”、“荣誉勋章”、“极品飞车”、“麦登NFL”、“FIFA”、“火爆狂飙”、“质量效应”等无数的超级品牌，是所有的硬件商都必须争取的目标，是的，它的名字就是EA!



1995.5.11

美国加利福尼亚州洛杉矶市会议中心，首届电子娱乐大展（Electronic Entertainment Expo）隆重开幕，这就是我们所熟悉的E3展。在这届展会上，最引人注目的就是次世代主机的亮相，世嘉土星与索尼PS可谓是气势如虹，而拥有最大市场占有率的任天堂更是展出了其64位主机Ultra 64（后来定名为N64），这标志着以SNES和GENISIS为代表的16位主机时代的终结，业界将进入以3D多边形为主流的崭新时代。此外，在电脑游戏方面，Westwood的《命令与征服》和Blizzard的《魔兽争霸2》登场亮相也标志着即时战略游戏的全面成熟。





2005.5.3

微软发售了XBOX赛车大作“飞驰竞速FORZA”，该作的矛头直指索尼半年前发售的“GT赛车4”，是微软寄予厚望的野心大作。微软试图凭借XBOX强大的机能和雄厚的制作实力打造出继“光环”系列之后又一个属于自己的一线品牌，游戏的素质也确实不俗。虽然由于已经是XBOX的晚期，本作仅仅获得了全球勉强超过百万的销量，远不及“GT赛车4”的千万业绩，但是微软在技术力和资金方面的优势却是索尼难以相比的：2007年5月XBOX360版FORZA2发售，2009年10月XBOX360版FORZA3又已经登场，而索尼的PS3版“GT赛车5”至今依然是一再延期……





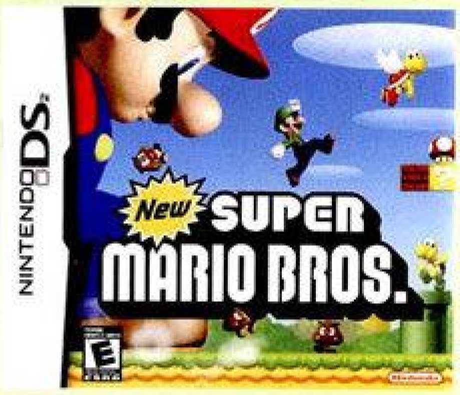
2005.5.12

LUCAS的科幻巨制《星战前传3西斯的复仇》上映。这是星战前传三部曲的完结篇，讲述了年轻的绝地武士阿纳金因为试图改变爱人未来的命运被黑暗之力所诱惑，蜕变成为西斯武士的经历，为该系列的两个三部曲完美的做出了诠释。就在电影上映的同时，NDS、GBA、PS2、XBOX同时推出了游戏版的“星战前传3西斯的复仇”，而PC上也发售了“星球大战银河篇3伍基之怒”，可谓是星战游戏史上的一场盛会。



2006.5

任天堂发售了NDS版“新超级马里奥”。这部作品可以视为继SFC版“超级马里奥世界2耀西岛”10年之后再度登场的2D版马里奥正统新作，与此前推出的3D版马里奥相比，虽然玩法似乎显得有些过时，但在任天堂对于传统游戏可玩性的透彻领悟与彻底挖掘之下，该作再度创造了业界的销量神话：迄今为止已经经过了4年时间，该作依然停留在全球三大市场周间销量的前30位行列，并将成为FC版“超级马里奥”之后日本历史上第二款单作过600万销量的作品。目前其全球销量已经超过2150万，而去年底发售的Wii版更是迄今雄踞三大市场前十行列，全球销量达到1400万，马里奥果然是宝刀不老啊!





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

囧囧有神物志 2010年兔子版

囧言囧語

● “真正的次世代大战发生在华尔街上，次世代战争不是由硬件的创新乃至创意而决定的，而是股票的价格。”——被誉为“游戏史上最受尊敬的制作人”的邓·达格罗在2010GDC就次世代大战问题发表了自己的看法。三大次世代游戏机生产厂商按照市值股价排名依次为：微软、任天堂、Sony。

● “无论任何一种游戏，游戏性都是最吸引人的地方，我们做游戏只是希望能够像书籍、音乐等艺术形式一样，让人们的生活更加美好。”——独立游戏制作人Chris Hecker认为，近年来各种游戏成就系统被广泛采用，对提升游戏性并不一定是好事，外在的奖励容易使人们沉迷于奖励本身，而忽视了游戏的乐趣。

● “人们经常拿Zynga作为赚钱的例子，但是从游戏开发的角度讲，Zynga却一无是处，他们基本是照搬别人的游戏。如果你想创造有趣的游戏，那么为这种公司工作也无甚乐趣可言。”——尽管Farmville日均用户达到3200万，但是其开发商Zynga的很多行为依然被业界所鄙视。也许你不知道Farmville是什么，但是它的中国亲戚“开心农场”你一定很熟。

本月最囧 蛋疼科学家新发现，钱真的可以减轻痛苦



钱财不能买来爱情、幸福甚至是尊重，但钱财可以实实在在的减轻你的痛苦。美国明尼苏达大学消费者心理学家Kathleen Vohs的实验显示：人在数钱时，即便手被轻度烫伤也同样感觉Happy。研究人员把志愿者分成两拨，分别来点钱和清点普通纸片，同时手指会收到50度水温的轻度烫伤。结果很明显，点钱那一拨自愿者表情要缓和得多。得出的结论是：金钱不会让痛苦（在大脑中）恶化。进一步研究Kathleen 发现，金钱可以让人们产生自信来应对各种负面情绪。

本月最冷 华纳兄弟公司招募大学生卧底盗版网站

华纳兄弟英国公司，正在招募校园高手，来帮助他们在学校中完成反盗版工作。这些所谓的反盗版实习生需要在一些盗版影片分享站、bt站等等充当无间道的角色，取得情报最后一网打尽。如果你入选，华纳兄弟将每年支付你17500英镑的薪水。这一切将从今年7月开始，申请实习的学生必须获得计算机相关证书，以及拥有Java、JSP、PHP等开发经验。

WB VS The Pirate Bay

发财致富新出路，邪恶小丑为您带来生日“惊喜”

据说这是在瑞士慢慢流行的一个整人生日服务：具体就是在某人生日时，朋友会请来一名古怪的小丑手持生日蛋糕，伺机偷袭当日寿星，给他来个邪恶的Surprise。除了蛋糕偷袭之外，在生日那几天，该小丑还会采用各种方法威吓寿星小孩，例如短信、短话、信件等等，恐吓小孩，邪恶小丑会在生日当天骑着扫帚带着“刚好与你脸一样大”的蛋糕。提供该服务的公司也表示：如果小孩表示过于恐慌，他们会立马停止服务。不过根据他们的经验来看，小朋友们都很喜欢这种又怕又有趣的服务。





麦当劳的外卖终于送进了肯德基



肯德基与麦当劳这2家快餐店在中国市场上是比较出名的竞争对手了，但是谁能想到有一天麦当劳的外卖服务会送到肯德基呢。4月6日，由于肯德基推出的半价全家桶活动优惠券提前在网上泄露，肯德基不得不宣布活动取消，所有优惠券作废。于是感到被KFC愚弄的消费者们就在上海某肯德基店内用电话预定了麦当劳的外送服务。二十分钟后身上印着大大的“M”标记的麦当劳送外卖工作人员来到肯德基门口，在门口徘徊了几分钟不敢确定是这里的人叫的外卖。消费者在接受采访时表示“我们故意这么干的，谁让他们这么对我们？我们晚饭总要吃的。”在柜台旁，肯德基的员工看到这一幕，表情有些尴尬又有些无奈。

披着羊皮的狼，为躲避追缉2逃犯将自己打扮成绵羊



▲最高通缉！嫌疑犯照片是……羊？

终极问题：怎样在阿根廷躲避300人的大追缉？答案是：把自己装扮成羊，躲在羊群里。成功越狱的两名罪犯为了躲避当地警察的追捕，将自己装扮成绵羊，隐藏在羊群里。据说这两个人身披羊皮猥琐于羊群中。虽然在当时由于是晚上，要找到这两只装扮成羊的灰太狼确实一件高难度的事情，不过最终2名罪犯还是被警察发现“马脚”，可能是演技不够纯熟，或者羊叫学的不够逼真。

游戏社 同人



Story

此处是不存在于何处的世界
此处是永远笼罩于一片死寂之中
但即使如此却有着一个例外
那就是—— “arukana”
arukana是从虚无中诞生出来的能量
其形态各异
但基本上会寄宿与卡片这样的无机物质之中
不过动物或者植物中偶尔也会感受到这样的能量
而之后
发生了极其罕见的事情，arukana寄宿于某些“人”的身上
从此便开始了，窥视arukana的人们
以及三位少女的巡礼



ARCANUM ECHO 空色のエレクシア

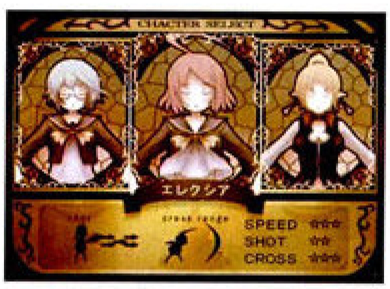
飞向天空的三位少女物语

游戏名称 ARCANUM ECHO～空色のエレクシア～
游戏类型 操纵少女去完成这样那样事情的游戏……好吧，是少女弹幕游戏。
对应平台 windows
适宜人群 喜欢少女的年龄
制作小组 alouetteciel
发售日期 2009年8月
官方网站 http://alouetteciel.web.fc2.com/

进入全新的魔法世界吧！

alouetteciel社的弹幕同人游戏，虽然知名度相对于那些前辈来说并不高，不过在某猫看来还是相当精良的。不仅有着高质量的画面，同时也编制了属于自己的世界观和各类要素。游戏难度不是很高，也许从某种意义上就是因为这样造成知名度不高吧……

游戏是通过三位主人公的视点来展开的，整个故事都将围绕着揭开arukana的秘密。剑与魔法的要素和横版射击联系的不错，而且系统上可以对某些通常攻击无效的敌人进行接近战，对其造成极大的打击。让你充分享受少女与弹幕嬉戏的紧张感之中。



▲ 游戏将在三位不同的少女间展开。



▲ 全新的魔法配备是本作的亮点哦。



◀ 画面的华丽度还是很不错的。



正义感十足的少女，在转校进入专司魔法学习的《学院》时被卷入事件。至此便和自身的“正义”一起持续奋战……？

剑术得意，曾获得为获得剑术大会的准冠军而自豪，使用的剑寄宿着arukana——“正义”。其剑拥有者自己的意志，可以和持有者对话。



给人知识印象的少女。是专司魔法学习的《学院》的优等生，似乎想要查找和arukana有关的一切……？

本名相当的长，是个使用的魔杖中寄宿着arukana的“魔法师”，可以操控水地风火四种属性的“精灵”，同时使用这些精灵对应的魔法，同时复数精灵的组合会产生出无尽的变化。



精灵神族的少女，年幼的时候因为受到重大事故的冲击而丧失了记忆，之后便为在那时捡到自己的“结社”工作……？

不擅长面对温柔的人，使用的枪寄宿着arukana的“死神”，可以将夺过来的“活力”制作成弹药进行攻击，“活力”寄宿与万物之中，但是这样的样的手法对于生物最为有效。



鬼屋奇遇 SPLATTERHOUSE 腐尸之屋



八十年代的街机厅充斥着各种暴力斗殴题材的街机游戏，而NAMCO却异军突起的以《PACMAN》、《MAPPY》等健康可爱的卡通游戏在机厅中杀出了一道亮丽的风景线，即使如铁板阵这样的STG，也丝毫让人感受不到杀戮的感觉。90年代之前的NAMCO，大抵就扮演着这样清纯的角色。然而《腐尸之屋（Splatterhouse）》的登场却完全颠覆了这样的印象，甚至堪称八十年代最为残暴而血腥的游戏之一。

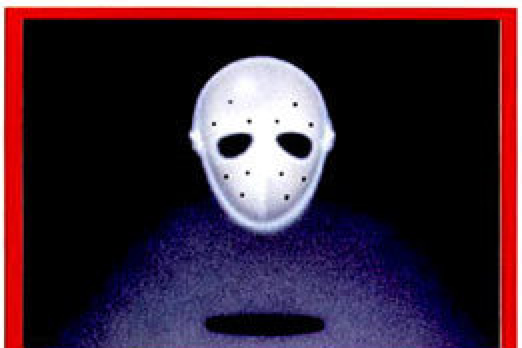
何为Splatterhouse?

传说在别名为“Splatterhouse”的威斯特洋馆中，潜伏着超心理学博士威斯特的实验室。博士终日进行着恐怖的研究工作并制造出许多怪物，最终他被自己创造的怪物杀死。在大学研究超心理学的立克与他的女友詹妮弗对威斯特洋馆十分感兴趣，在一日雷雨交加之中他们踏进了洋馆。然而此时的馆已被无数的怪物所占据，詹妮弗被掳走，而立克则重伤昏了过去。再度苏醒的立克发现自己戴上了一个古老的面具，而身体中充满着力量，于是他决定找怪物复仇……



▲ 游戏充满了不成人形的肉块。

《腐尸之屋》有一个十分黑暗的故事背景。玩家所操作的主角戴上面具的扮相酷似经典恐怖电影《13号星期五》里的杀人魔电锯杰森。横卷轴动作，八方向摇杆用来操作立克的进退，A键攻击，B键跳跃。卷动掌握在玩家的手中，虽然游戏没有时间限制，但是如果在某个场景消耗时间过长场景后面会不断地扑来碰到即会损血的紫色电雾。当进入到BOSS战时，雾气会消失，但是一定时间后会出现向立克追尾无法避开的火炎，《腐尸之屋》用这种比较讨巧的方式来控制玩家游玩的时间，还增加了紧张的气氛。方向的上和下可以用让立克捡起挂在墙上或掉在地面的武器，还可以在镜中映出立克的挣拧模样。



▲ 让立克复活的诅咒面具。



▲ 游戏的说明充满了B级片色彩。

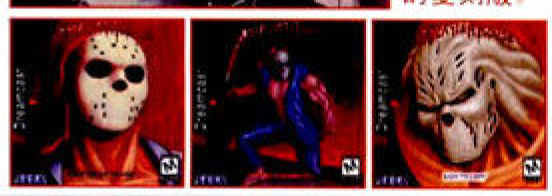
后续作品

令人略有些不解的是，《腐尸之屋》的续作并非在街机，而是在与第一作相隔4年之后的MD上。游戏的图像效果可想而知大幅下降，但恶心程度却更甚以往。在此作中，立克对前作中变为怪物而死的詹妮弗念念不忘，于是他决定再次进入噩梦中救回女友。游戏的类型与操作延续了初代的风格。1993年第三作于MD上再度问世，故事是立克与詹妮弗在前作里走到了一起，并生下一子。但有一天他回家后却发现妻儿都已不见。于是他决定第三度戴上禁忌的面具，投入战斗。游戏的进行方式有了很大改变，由横卷轴动作变为了清版格斗类，并带有探索要素，玩家可在区域间往返。2010年，与BANDAI合并后的NBGI（即NAMCO・BANDAI）将在多平台上为大家带来更加血腥暴力的次世代《腐尸之屋》！



◀ 次世代版《腐尸之屋》海报。

▼ NAMCO在DC上推出的复刻版。



黑暗美术

文章至此为止，《腐尸之屋》还只是个平庸的动作游戏，但真正让人过目不忘的是它的图像效果，可谓是极尽恶心之能事。游戏的配色十分昏暗，随处可见浑身喷血却还在抽动的人，有些只剩下了半个身体，肠子全都流了出来，还在对着玩家发笑；还有的会对着你呕出绿色血液。而敌人则更是不堪入目，看起来就像是一堆堆五颜六色的肉块在朝你走来，中期还会出现如无手脚的胎儿一般蠕动的敌人，甚至连恋人詹妮弗都被改造成了怪物，让人看了不寒而栗。立克痛击敌人的细节亦十分丰富，当你用砍刀时可以将敌人的上半身吹飞，血流如注，而当使用棍棒时则可以将其击粘在墙上慢慢滑倒在地。不过即便如此游戏还是有些不那么让人皱眉的设计，如二面的BOSS是凭依在房间各个物品中的灵体，玩家只看到一阵怪风吹来，旋即桌椅和挂画开始如有了生命一般向立克攻击，是我印象最为深刻的地方。

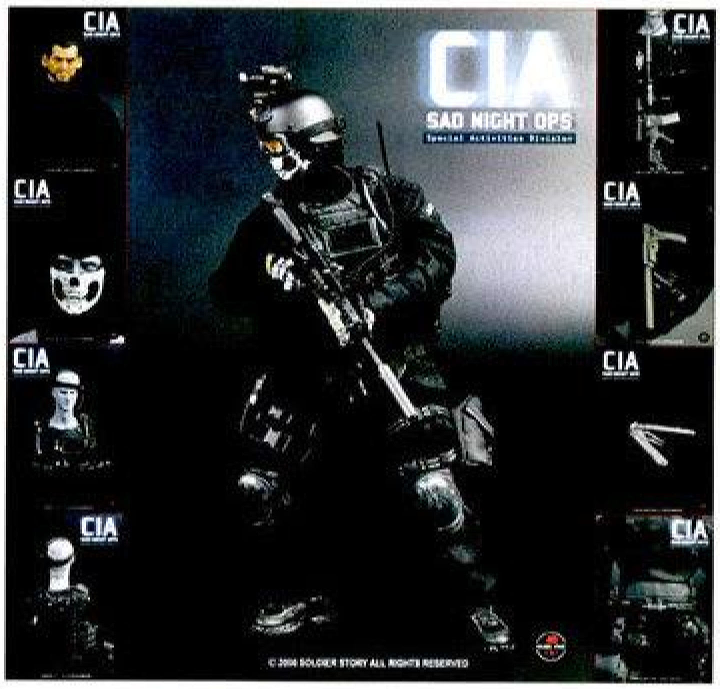


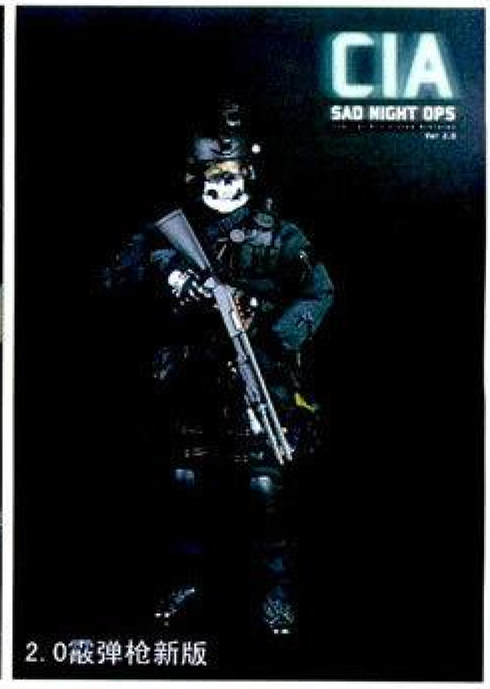
▲ 使用棍棒将敌人打粘在墙上的效果十分震撼。

士兵故事之中情局特种行动小组 CIA SAD

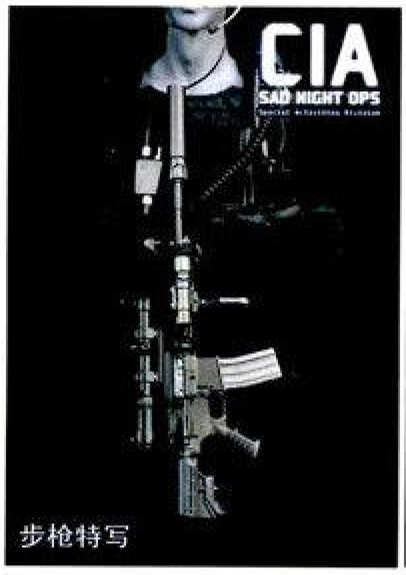
美国中央情报局内部有一支属于自己的特种行动部队 CIA SAD（CIA Special Activities Division NIGHT OPS），主要负责一些不能公开的特殊任务。但是由于资料公开有限，很多人对这支部队的存在和认识都相当模糊。美国著名军事技术小说家汤姆·克兰西（Tom Clancy）曾经在笔下就专门描写过这支部队。

在2008年Soldier Story公司就开始发售相同题材的兵人，在当年也是一款相当热门的兵人，这次在2010年初新发布了这款兵人2.0版本的预告，乍一看还以为只是老酒装新瓶，但是自己观察会发现其实整个兵人几乎没有一样和之前的版本重样的装备，包括制服、装备、武器等都是。

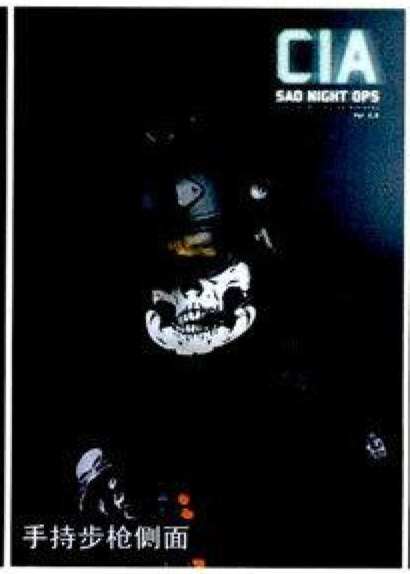




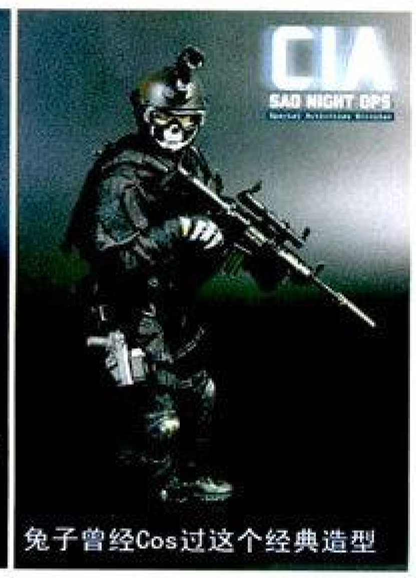
2.0霰弹枪新版



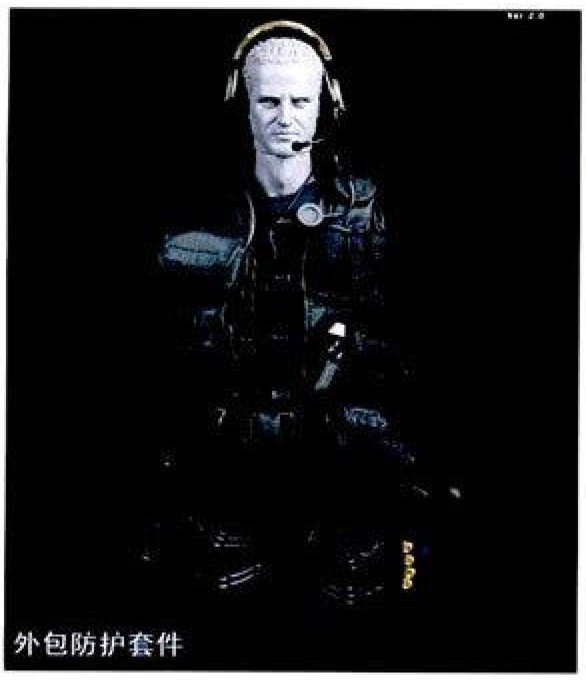
步枪特写

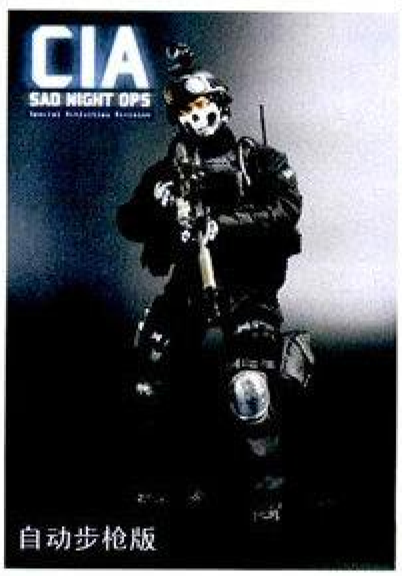


手持步枪侧面

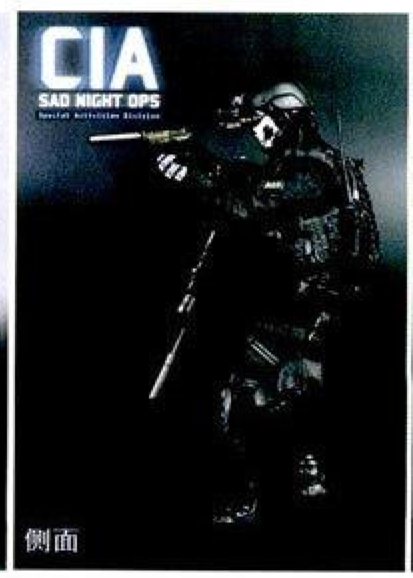


兔子曾经Cos过这个经典造型


外包防护套件



自动步枪版



侧面


背面


头部配备


枪支套件


经典GHOST的面具

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

玩具屋

无处不在的“小矮子”

马里奥是站在游戏界顶峰的超人气多面角色。马里奥靠吃蘑菇成长，特征是大鼻子、头戴帽子、身穿背带工作服、还留着胡子。与他的双胞胎兄弟路易一起，长年担任任天堂的超牌角色。



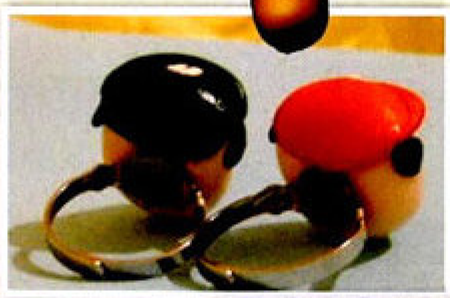
New SUPER MARIO BROS.



Nike与任天堂合作推出马里奥定制球鞋

对于80年代和90年代的游戏玩家来说，马里奥一定是他们童年生活的重要组成部分之一，你还记得小时候用老式的任天堂游戏机玩马里奥的日子吗？也许那样的日子会一去不复返，但是现在你可以通过定制Nike X Mario合作款的Dunks篮球鞋来重温那样的日子。这双鞋的售价89.99英镑，相当于人民币950元。





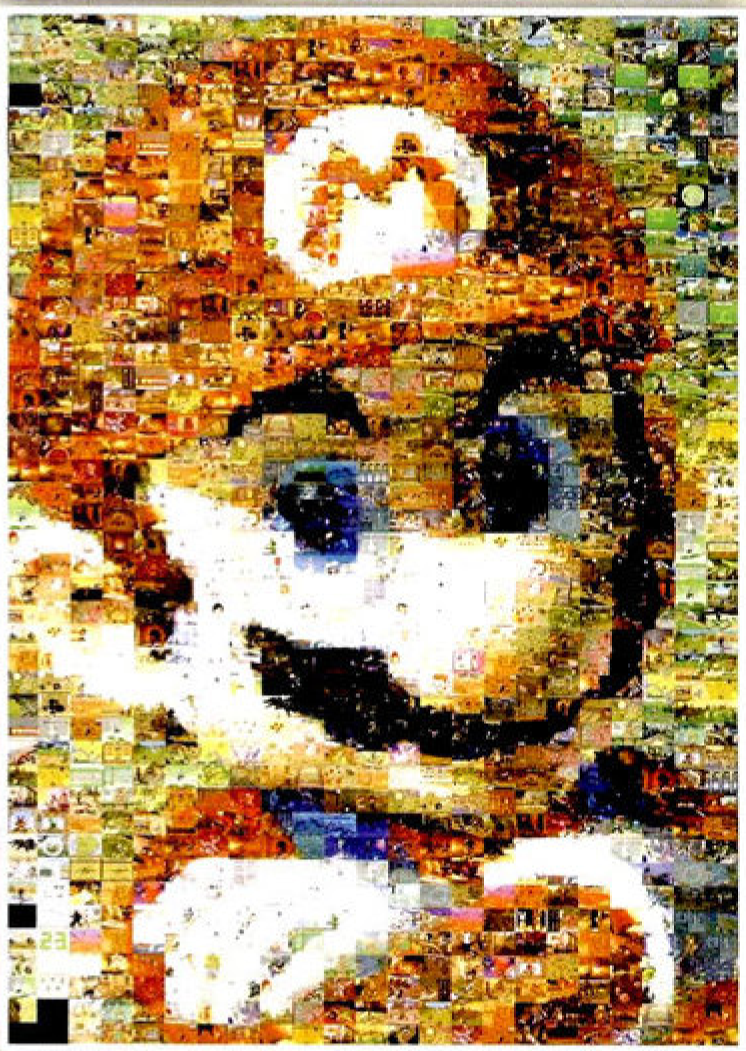
马里奥兄弟戒指，售价20美元，但个人感觉看上去质量和精致程度不高，不建议购买。



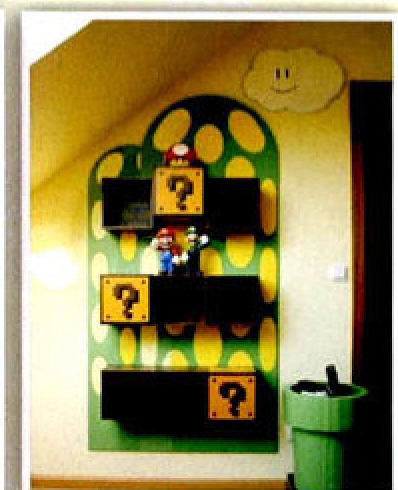




马里奥铁质音乐盒，其中的音乐有几种可供选择，都是在马里奥游戏中出现的耳熟能详的音乐。



马里奥拼图，别小看这些拼图，每一块版块都和马里奥有关，从收集到完成花了不少时间。



马里奥陈列展示柜，不仅造型新潮，而且极其实用。



马里奥时钟，虽然画面像是停留在10年以前，但对于马里奥饭们肯定不会错过。

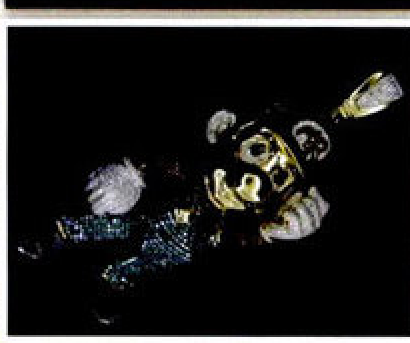


马里奥纹身，纹身这种东西就是作为耍酷用的，纹个马里奥也未免太没气势了，怎么在道上混。





马里奥蛋糕，这个蛋糕我肯定它将“无疾而终”，谁舍得吃，最后还不是坏掉。



世界上最昂贵的马里奥，全部由黄金和钻石制成，价值约十二万美元。



马里奥小狗定制装，这是在夸小狗，还是在骂马里奥？

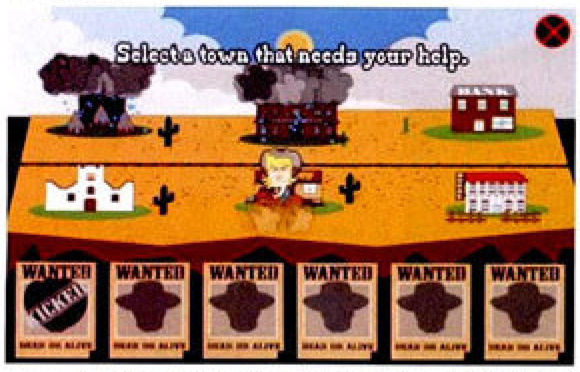
爱疯族iPhone



这是一个新的平台，这是一个新的领域，我不是在炫耀自己的手机，而是把快乐和大家一起分享，有手机的可以玩玩本文推荐的游戏，没手机的就当看看热闹长长见识，原来手机还能这么玩。

牛仔英雄 Cajonest

对于日舞村来说这是一个黑暗的时刻，数以万计的暗夜潜行者把村民至于危险之中，一天一个无名的牛仔经过村庄，他驱赶了邪恶成为了英雄。



▲ 令人兴奋的快节奏街机游戏，考验你的反应能力。



▲ 6个具有挑战性的暴徒，每个人都有不同的特技。

阿达的医院 Ada's Hospital

一款经营类游戏，Ada从小就有一个梦想，就是让世上所有的人都健康和快乐，Ada现在刚毕业，经营着一家私人诊所，你需要帮助他经营好医院，实现她的梦想！



弹弓 BomberDove

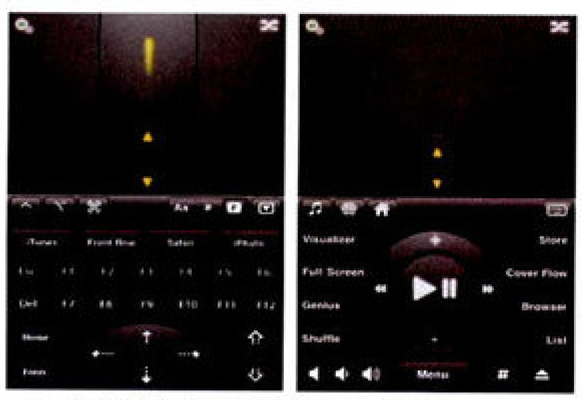
这是一款非常有趣的弹弓射击游戏，你需要躲避鸽子炸弹并利用弹弓进行反击，重力控制方向，触摸控制射击。但这里强烈建议请别伤害小动物。



▲ 可怜的鸽子。

无线鼠标 Air Mouse Pro

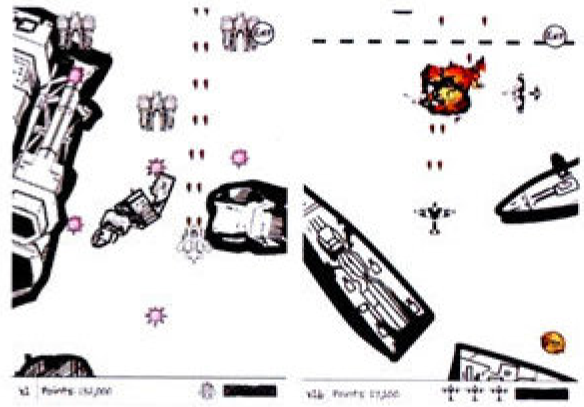
一款可以将iPhone变成无线鼠标的软件，Air Mouse包含了无线鼠标，无线键盘，以及鼠标的左右键和滑轮，用户只需一根手指就可轻松控制电脑了，科技的力量真是太强大了啊，无所不能！



▲ 有非常专业和丰富的界面操作。

纸上飞机 Sketch Nation Shooter

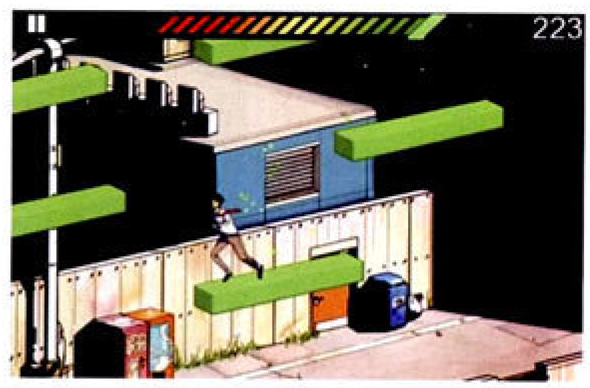
一款非常有创意的平面射击游戏，与其他类型游戏不同的是，游戏内的任何内容都可以由您自己设计。玩家只需要在白纸上设计自己喜爱的飞机，并用iPhone照下设计的飞机。您可以设计，自己驾驶的飞机，敌人的飞机，游戏背景等。包括关卡设计，游戏中敌人出现的位置，排列方式等均可自行设计。游戏本身自带4个设计好的artpack完整游戏包，另外也可以下载其他玩家自己的设计，最多可以存储63个完整游戏设计包。



▲ 画面非常简洁清爽，有点像在纸上玩1947。

向上爬 ABOVE

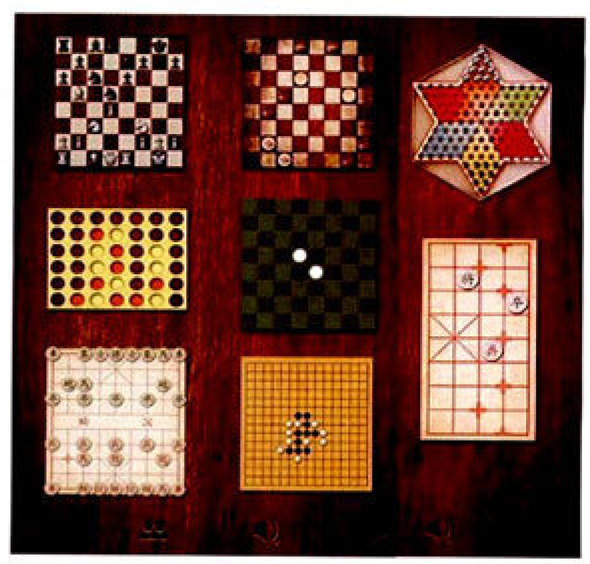
一款非常有创意的小游戏，简单有趣的操作方式，涂鸦风格的画面，所有的一切只需用一个手指控制，极其容易上瘾。



▲ 职场上的青年只有一步步向上爬。

10合1棋牌游戏合集 All-in-1 Board Games

一款棋牌游戏合集，包括：国际象棋、跳棋，黑白棋、中国象棋、五子棋等10种热门棋牌游戏。支持单人和双人模式。



▲ 有各式各样的棋种。

电攻画廊

这里先列出部分有趣的形象供大家欣赏

三头身的超合金萌

本次画廊就由喜欢钢弹同时也要随时补充萌power的贪睡猫来执掌啦，而带来的就如同开头所述的那样，超级可爱的三头身钢弹图。不同于这些机体平时帅气的模样，三头身模样的它们可是有着不一般的可爱度哦。而且某猫和sam大叔讨论过，是否把这些可爱的形象制作成小型的卡牌赠送给各位读者，当然此议题还在商讨中。所以，**想要的读者就快快寄信过来表达你想要的愿望吧！**



机体名称：夏亚专用 扎古Ⅱ
机体编号：MS-06S
驾驶员：夏亚·阿兹纳布
简介：红色彗星夏亚的专用机，比普通机相比动力出力上调30%，夏亚的专用颜色的红色系的纹章为其特征。



机体名称：高达
机体编号：RX-78-2
驾驶员：阿姆罗·雷
简介：整个高达系列的“元祖”。在一年战争中后期创造了奇迹般的战果，被吉恩军称为“白色恶魔”。



机体名称：诺贝尔高达
机体编号：GF13-050NSW
驾驶员：阿莉比·比亚兹利
简介：新瑞典为参加第十三届机动武斗大会而开发的MF，也是参加大会的高达中唯一的女性型高达。



机体名称：自由高达
机体编号：ZGMF-X10A
驾驶员：基拉·大和
简介：本机是ZAFT军在得到地球联合军的高达数据资料后开发的高达中的一架，其性能在强袭高达的4倍之上。



机体名称：ν高达
机体编号：RX-93
驾驶员：阿姆罗·雷
简介：作为联邦传说中的王牌机师阿姆罗最后搭乘的座机，因为夏亚故意提供的精神感应框架技术，而得以使用浮游飞翅炮。



机体名称：沙扎比
机体编号：MSN-04
驾驶员：夏亚·阿兹纳布
简介：因为夏亚觉得NT专用试做MS——乍得·多加的性能在技术或能力上还有更大的上升空间，在其基础上继续研制的新型专用MS。



机体名称：飞翼零式高达改
机体编号：XXXG-00W0
驾驶员：希罗·唯
简介：G系列的设计原型机体，装备有突入大气层用的双联装甲护翼，2连爆发光束步枪全能射击拥有毁灭性的火力。



机体名称：S高达
机体编号：MSA-0011
驾驶员：獠·鲁兹
简介：阿纳海姆公司以“究极的高达”为目标而开发的高达系列的第七架机体，全领域作战型高达，拥有独立意识的虚拟人格——ALICE。

2010春季新番推荐

从4月开始，又是一轮新番狂潮，而此次新番无论从数量还是类型上都可谓是百鸟争鸣、百花齐放。有《Angel Beats！》、《轻音》2期这样的强势作品，也有《迷糊餐厅》、《学生会长是女仆》这样的搞笑动画；喜欢燃系的可以追《王牌投手》、《棒球大联盟》、《逆转监督》这样的热血动画；当然还有献给萌系爱好者的《真恋姬无双》、《Kiss x sis》诸如此类。现在就来让某猫为大家挑选其中的焦点作品。

荒川爆笑团

看点：人参赢家？金星人！河童！从今天开始我就是“招兵买马”？



介绍：大企业少爷与游民美少女之间的爆笑喜剧，虽然有些突然，不过我们的大少爷一开始就被莫名其妙的小孩偷走了裤子，而欠下了一生中最大的恩情，被赋予了新名字后，开始了在桥下的生活。当然，不只是我们的大少爷，桥下有着众多的居民，金星人女主角、河童村长、摇滚星星、男性修女、武士理发师等等，虽然他们都抛下了原来的名字在这座桥下生活，但是对他们来说也是不带任何虚伪的过着属于自己的每一天。骗钱的新房、装傻吐槽的式、以及继续自虐的绝望老师都是看点。



△在一座桥下，不可思议的恋爱(?)故事



接二连珊：住在荒川的神秘少女，自称“金星人”。名字的来历认为来自于运动衫的号码布“2-3”△

AngelBeats！

看点：创造了诸多GALGAME神话的KEY社麻枝准倍受期待的春番大作。团长再现！

4月高关注度的新番。其主要原因就是因为本片的编剧是在galgame界有着“大魔王”之称麻枝准，轻松的校园剧、华丽的战斗场面、青春的学生生活以及不知何时会袭来的麻枝大魔王悲剧“炸弹”，总之是不容错过。而且本片的女主角不管是形象还是性格都是如同之前的超人气团长凉宫春日附体，就连创立的社团都是“SSS”，只可惜男主角的吐槽功力还要修炼一下。死后世界战线，等待着你的加入。





如果不甘心的话就加入“死后世界战线”吧 ▷

坚持抗拒命运与神的少女（由理）：性格好胜、强硬。她属于行动快于言语的类型，但即便如此也没有被讨厌，而是一个受人喜爱女孩子。器是腰间的手枪，设定与凉宫团长惊人吻合。

维护秩序的神秘少女（天使）：在死后世界的学校中担任着学生会长、以少女的姿态出现的天使。她与不顺从死去的“死后世界战线”的伙伴们，展开了多次激烈的战斗。

逆转监督

看点：罕见的足球视点动画，热血、体育加好男人。

介绍：故事主要讲述一支弱小的足球队在教练达海猛的带领下、一步一步战翻各个强者走向胜利的热血故事。老实说体育类动漫多少都带着夸张的成分，不过热血还是一样的热血。如果你喜欢足球，但眼前自己的队伍恨铁不成钢的话，不妨看这个来妄想一下吧。





△本作的热血程度绝对令人期待

达海猛：过去曾是ETU的主力球员，引退后曾在业余球队担任教练，现在作为教练回归ETU。因为飘飘然的性格曾和队员发生冲突，可同时又有吸引人的魅力。信条是“以弱小的球队击败强劲的家伙”。

最后的大魔王

看点：将来的职业……是魔王！喂，我的志愿可是神职人员啊！

介绍：描述男主角纱伊阿九斗多灾多难的魔王育成(笑)作品《最后大魔王》。虽然不想成为魔王，不过作者只安排了一条路线可走，那实在是没有办法。当然成为魔王的道路上有着冒失的同班同学、神秘的童年女孩、腹黑的学姐、装糊涂的人造人监视员的话，也未尝不可啦。既然是男人就来做魔王吧，魔法校园轻松剧上演！





▲服部绚子：与阿九斗在上学的第一天相识，地点是前往学院的公交车，被阿九斗“想要为社会服务”的志愿所感动而与他立下了友情的契约，却因为之后阿九斗那“魔王”的行动而受伤。

 动漫情报：佐藤老师虽然[illegible]清濑市[illegible]经推出了《搜神战记》、《尘埃天使》等代表作而广受知名。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

轻音少女 第二季

看点：曾经以一曲“Don't say ‘lazy’”萌遍大江南北的轻音少女，强势回归！

介绍：由于之前第一季在12集就匆匆结束了，所以被这些轻音少女萌翻的各位就一直期待着第二季的到来，果然没过多久我们“放课后的teatime”就回来啦！当然无需某猫多说，唯还是这么的天然、澪还是这么的傲娇、律的额头还是这么高、紬的萝卜眉毛好味道、梓喵喵还是一样的暖暖喵！



▲秋山澪：轻音部贝司手，性格认真成绩优秀，可是却出乎意料地害羞。甚至因为觉得吉他太引人注意而选择贝司，想到害羞的事时会发抖并脑袋冒烟。



◀平泽唯：轻音部吉他手，最初错把轻音乐当成“轻便、简易的音乐（响板之类的）”而加入了轻音部。





魔术快斗

看点：柯南的“好碰友”之一。人气怪盗。

说起《名侦探柯南》之父青山刚昌的早期连载作品《魔术快斗》可能知之者甚少，这部作品在连载期间时断时续，最后也只发售了4本单行本就宣告完结。但是说起剧中的男主角便是家喻户晓的——怪盗基德。故事讲述的便是黑羽快斗如何成为怪盗基德，并且逐渐成为柯南“好碰友”的故事。



▶黑羽快斗：专门以艺术品为目标的超级盗窃犯，国际罪犯代码为“1412”，喜欢在晚上作案，身着白色礼服，戴着特制的单眼镜，背后的披风可以变为滑翔翼，善于各种魔术手法，精通易容，更能够不借助道具而模仿任何人的声音。



薄樱鬼

看点：新撰组美，薄樱鬼美，女性向的华丽画风！（呃，某猫是男的啊……）

介绍：主人公雪村千鹤，是在江户长大的兰学医者（即西医）的女儿。父亲纲道原本应该是与女儿分开后在京都工作的。因为联络不上父亲而担心的千鹤前往京都探访。千鹤在那里所看见的是，与饥渴地寻求鲜血的妖怪所战斗并制伏他们的新选组的队士们……千鹤与新选组结下了奇妙缘分，在搜索失踪父亲的主人公面前，出现了神秘的刺客们，逐渐明朗化地新选组的秘密——罗刹的存在。在狂暴的时代中，胸中挥舞着理想与信念之刃的男人们，在幕末争斗的背后，新选组与黑暗的战斗也拉开了序幕……





△虽然又是新撰组，不过这次不是热血历史剧了

Kiss×sis

看点：据说“sis”表示两边的姐姐和中间的某人……



介绍：圭太，是一名准备中考的考生。在双胞胎姐姐的帮助下学习，不知是幸运还是不幸，两个姐姐都超积极的提供帮助！尤其她们还是两位超级美少女。这段恋情能开花结果吗……中考能合格吗？呃，还要考试啊！





住之江亚香：

双胞胎的姐姐。前面的头发用发夹固定，跟理香不同的是她擅长做菜，擅长喝酒。外表看起来像是个思念弟弟的性格，其实她的个性沉默寡言又H。

住之江理香：

双胞胎的妹妹。留着长发并绑着马尾，有时又为双马尾。个性我行我素并且积极。笨手笨脚，不擅长喝酒，对圭太做出积极又大胆的事情。



三國智

集换式卡牌游戏



群雄割据英雄梦 一夫当关敌万军

——《三国智》战术课堂①

贪睡猫：三国智卡牌推出至今已经有不少时日了，在这个期间某猫得到了不少读者的热情反馈。既是集换式卡牌、又涉及三国可以说是《三国智》最大的魅力。当然，虽然卡牌游戏是为了休闲娱乐而存在的。不过既然玩了，相信有不少读者也和某猫一样想要一尝乱世争斗的胜利滋味。所以现在某猫就有请了对于《三国》以及《三国智》都颇有研究的“锅巴”掌柜来为我们一谈这一卡牌游戏的精髓。

锅巴：电攻的各位好，我便是锅巴，其实贪睡猫对我的评价让我有些受宠若惊了，锅巴我只是对于这一卡牌的内涵和游戏性颇感兴趣，从而多玩了寥寥数盘而已。不过既然锅巴在这里开设课堂，那必然要将自身的所学授予各位，知无不言、言无不尽。总的来说，三国智游戏实际上是一门舍弃的艺术，由于整体牌库很大，而游戏中使用的牌组在40-80张，因此如何“有选择”地舍弃并形成自己的战术就显得至关重要了。其实，桌牌游戏是一个概率游戏，而战术的制定就是通过牌组的选择来尽可能地提高这个概率。具体而言，就是在有限的牌组内通过卡牌的组合提高自身的攻击输出和防御效率。



在正式展开战术介绍之前，锅巴认为有几个的原则和“专业性词汇”需要让各位玩家了解：

第一、没有万金油的牌组，三国智的游戏平衡在整体上还是很不错，即使是罕贵卡，也远未达到“无敌”的境界，因此在游戏中牌组相克的情况比比皆是。

第二、不要一味模仿卡组，要通过自己的实战根据自己的习惯制定战术。

第三、兵权在牌组中所占的比例在四分之一为宜，否则有可能由于卡兵权而影响游戏的流畅程度。



攻击型将领：攻击值大于或等于生命值的将领，如吕布、张飞和赵云。

防御型将领：攻击值小于生命值的将领，比如十常侍、侯成和宋宪。

控场型谋略：能直接将对方将领置入墓地，以此达到控制场上将领目的的谋略，如引君入瓮、以逸待劳和有来无回。

反制型谋略：能直接破坏对方谋略的谋略，如将计就计、上兵伐谋和以身试法。

延缓型谋略：能延缓对方进攻，但却无法将对方将领置入墓地的谋略，如免战牌、止戈为武、大雾迷天和兵临城下。

关联型谋略：能在条件符合时直接从牌组中取特定或不特定卡牌的谋略，如取士、从谏如流、广开言路和众望所归。

替代型谋略：能代替将领进入墓地的谋略，目前只有三个：李代桃僵、护主和嫁祸。

破宝型谋略：以破坏对方宝物为目的的谋略，目前只有三个：夺其所好、偷梁换柱和包藏祸心。

在文中用来表述武将的数字简称，如“432”等，均指代武将的攻击、防御、智力，这三项数值。



接下来便是正式的战术讲解了，是不是有些摩拳擦掌了呢？不急，锅巴马上就开堂授课：

电攻百科：桌游发源于德国，在欧美地区已经风行了几十年。大家以游戏会友、交友。在国外，桌面游戏内容涉及战争、贸易、文化、艺术、城市建设、历史等多个方面，大多使用纸质材料加上精美的模型辅助。

文：锅巴 编辑：贪睡猫 美编：阿凯



一、前期速攻流

1.黄巾圣斗士流

相信玩过三国智的牌友们都能感觉到黄巾圣斗士在前期的强势，兵权要求少，并且人数多，攻击时附带掠夺粮草的效果，还有变态的“太平要术”（宝物）和“黄巾起义”（事件）。本战术的关键就是通过牌组组合提高前期的攻击输出，达到速战速决的目的。

A.牌组





因此，这种圣斗士流就是带上所有的黄巾军（除了张角、马元义、卞喜）、所有无需兵权和兵权条件在2步2骑之下的进攻型将领，如陈武、潘凤、刘备、何进等，兵权大概控制在4步、4骑、2弓的范围之内（如果对方没有曹操等破坏兵权的将领，甚至可以只带1个弓兵兵权，如果需要上管亥，则可以通过牺牲三张手牌换取1张兵权的方式来上场）。

谋略方面就是带足控场型谋略和破坏粮草的谋略（旱极而蝗、断敌粮道、奇袭乌巢，），所有延缓型谋略和反制型谋略都不需要带。另外，需要带上“延缓型谋略”中的“止戈为武”和“大雾迷天”，再带上“落井下石”和“厚葬”，宝物方面带齐所有增加攻击力的宝物。这样，将总牌数限制在40张左右。





B.战术





速攻流的核心就是“快”，起到一个将摆放一个将，有宝物就装备，对方上将领就用控场型计谋整入墓地。在执行该战术时要牢记“进攻、进攻、再进攻”不断地进攻，遇到对方没有将领，自己有三个黄巾将领的时候大胆地使用“黄巾起义”。这种战术如果遇到纯打后期的对手的话，基本10回合左右就能解决战斗。在谋略使用方面还应注意快攻是基本不需要考虑自己粮草的（黄巾圣斗士还可以掠夺粮草），因此在适当的时候使用烧粮的计谋，配合“重施故技”能够达到奇效，但是要慎用“奇袭乌巢”，因为本战术的牌组十分有限。如果在较早的阶段能够起到“落井下石”配合“止戈为武”、“大雾迷天”和“厚葬”的计谋，那么对方就基本悲剧了！当然，需要注意的是对方的谋略“相攻”和“寡不敌众”，因此手上的“反制型”谋略要尽量保留着针对以上两个“大杀器”。如果无法确定对方是否有“相攻”，在进攻时最好选择攻击值最高的两个将领进行。

C.弱点

进入中期后战斗力不足，除了管亥（装备太平要术）之外，几乎没有可观的攻击力，如果让对手将兵权放置足够，后期将很被动，由于包含了三系兵权（步、骑、谋），因此整体上仍然有卡手的可能，其速度不及随后介绍到的“纯步快攻流”。并且在补二卡陆续发布之后，克制黄巾军的将领逐渐增加，比如卢植之类的将领，相信以后的战术中黄巾圣斗士的作用将会下降。





2.纯步快攻流

A.牌组

这种战术采用步兵属性将领为主体，因此在兵权方面带7-8个步兵兵权，舍弃所有需要其他兵权条件的武将，将所有无兵权的进攻型将领（黄巾军为主体），加上其他的步兵兵权的进攻型将领带上（周仓、郭汜、祖茂、典韦、刘备、何进等）。谋略和宝物方面和黄金圣斗士流基本相同。





B.战术

该战术的核心和黄巾圣斗士流基本相同，强调一个快字，别人进攻你不防守，然后用自己的武将去进攻（这样可以多打一些粮草）因为基本所有的将领都很快上场，并且只需要2个步兵兵权就能基本满足所有武将的上场需求，因此前期如果拿到“落井下石”和“止戈为武”两个谋略的时候，大胆地使用，让对方不能放置兵权并且要丢弃手牌。即使没有起到这两张谋略，这种纯步快前期释放的攻击力基本也是十分恐怖了，10回合之内基本能解决问题。





C.弱点

基本与黄巾圣斗士流相同。

二、中期流

现阶段锅巴尝试过的中期流的战术主要有两种：步谋流、曹操流、骑将流和曹仁流。

1. 步谋流——中前期

先说步谋流，这套牌是锅巴通过一个星期的实战经验而组合的，比较倾向于中前期的进攻，并且效果很不错，那天打败了三个BOSS（虽然运气的成分较大）。

A.牌组





这种牌组以步谋为主要兵权，以张角和曹操为核心。一般而言分别带上6-7个步兵和谋士的兵权，武将方面带足所有无兵权的进攻型将领，带上所有只需要步兵兵权的将领，如刘备、周仓、曹洪等（不带祖茂和典韦）谋士方面带上伏皇后、献帝、张角、曹操、贾诩五人。

谋略方面需要注意带上所有“替代型谋略”、主要的“控场型谋略”和主要“反制型谋略”和部分“延缓型谋略”（如“落毒”、“乐不思蜀”、“隔岸观火”和“完璧归赵”）和部分“关联型谋略”（如取士、从谏如流、举贤任能和广开言路）。另外，由于是步谋的兵权组合，可以带上“党锢之祸”、“舍生取义”。宝物方面注意带上“七星宝刀”、“丧心石”和“太平要术”。

B.战术





该战术强调中前期解决战斗，因此前期如果有无兵权的将领，直接上场，不断进攻，如果有三个以上的黄巾军将领，则注意使用黄巾起义。如果对方下了22*的将领，基本通过谋略解决。前期如果能得到伏皇后（或者通过取士）则利用其上场技能需找一名将领和献帝，然后下献帝，将献帝放置上场后就基本上能满足主要的兵权需求了。中期以曹操和张角作为主将进行攻击输出，曹操配合七星宝刀，张角配合太平要素（谁先下谁当主将）。由于中期依赖曹操和张角，因此3兵权的祖茂和4兵权的典韦可以不带。本战术的核心是张角和曹操，因此需要有大量的计谋保护二者的安全和顺利上场，因此“李代桃僵”、“嫁祸”、“护主”和“以假乱真”等计谋就显得尤为重要。

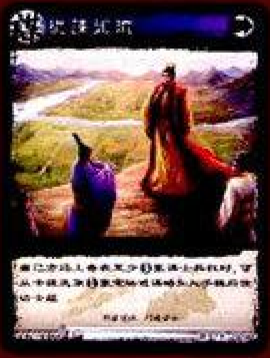




如果张角无法作为军师上场（对方先放置或作为主将），则可以搭配贾诩作为军师，贾诩的武将计是牺牲2粮多摸取1张手牌，由于前期以黄巾军为主力，每回合都能掠夺粮草，因此这样可以大大增加自己摸牌的机会。在有军师配合的情况下，张角或者曹操作为主将搭配丧心石所释放出来的攻击力在中前期是相当可观的！

进入中期之后，如果对手顺利，可能已经有大兵权武将上场，比如赵云，如果将44*的武将摆放至主将位并且前期我方谋略已经使用殆尽（有来无回等），这时候就要配合落毒和乐不思蜀限制对方主将，当然由于我方的主将均为33*，因此即使放置主将也是55*，这样无法攻击对方赵云等主将66*，这时候唯一的胜算就是利用舍生取义配合李代桃僵将对方主将拼死之后取得胜利。





C.弱点

中后期攻击输出不足。牌组在55张左右，对于中前期的战术而言，稍显多。

2. 曹操流（CC流）

曹操流是步谋流的一个分支，但该战术以曹操为核心，通过曹操的不断上下场以实现破坏对方兵权的目的，从而达到“不战而屈人之兵”的效果。

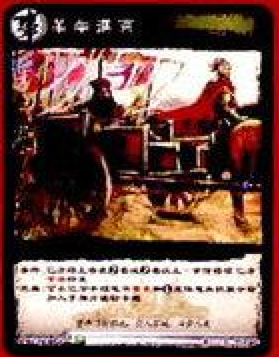
A.牌组

曹操流是着眼于破坏对方兵权的战术，因此将领、谋略和宝物的搭配以实现曹操反复上下场为核心。据说现阶段最理想的破坏兵权的数量已经达到了33，当然，在实战中不可能打出这样的实验室效果，锅巴的最佳战绩是破坏了对方14个兵权。

在将领方面必须带上：曹操、张角（旧）、卞氏、陈宫、献帝、伏皇后、董卓、李傕、郭汜和所有十常侍。兵权方面6步6谋1弓。

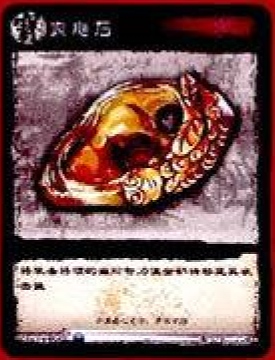
在宝物方面必须带上太平要素和丧心石。





在谋略方面必须带上所有“替代型”谋略、“关联型谋略”中的“取士”、“从谏如流”、“广开言路”和“举贤任能”，带上主要的“反制型谋略”，不带任何“延缓型谋略”（“鸣金收兵”除外）和“控场型谋略”。需要注意的是“重施故技”、“党锢之祸”、“纵兵掳掠”和“利令智昏”必不可少。

需要利用的事件是“董卓进京”、“兵犯长安”和“李郭交兵”。





B.战术

本战术对手牌要求很高，起始的5张手牌最理想的状态是有两个十常侍或者两个兵权，如果起到事件中的董卓、李傕和郭汜，则大胆地重新洗切牌组，重新起牌。

初期利用两个十常侍引发事件“董卓进京”，这样可以增加一个兵权（通常是弓兵，因为事件“李郭交兵”需要一个弓兵兵权，如果初期没有十常侍，也要设法

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电攻百科：桌游的好处是偿童年遗憾：现在的成人大都童年时期因为经济原因，很少能得到玩具，这样的童年不免留有遗憾，而现在的成人玩具可为他们提供“心理补偿”。

拿到伏皇后（通过取士或者募兵），然后可以选择一名十常侍和献帝，下献帝之后增加两个兵权，本战术以曹操为核心，因为要尽早将曹操起入手牌，牌组中为曹操进入手牌提供了许多途径：①谋略“取士”；②谋略“党锢之祸”+“举贤任能”；③谋略“广开言路”；④事件“李郭交兵”。

本战术摆放兵权也需要注意，只要摆放3步3谋1弓即可，剩余兵权应留在手牌中。由于本战术以曹操为核心，因此对于曹操的保护至关重要，所以“替代型谋略”必不可少。同时，由于本战术以破坏兵权为核心，因为对方很少能够有足够兵权派遣将领上场，因此“控场型谋略”和“延缓型谋略”均可舍弃。如果对方打前期战术，那么十常侍基本能够满足防守需求。





在对曹操提供充足保护的情况下，则可以通过曹操的反复上场实现破坏兵权，因此关键就在于让我方曹操下场，主要的方式有：①破坏己方兵权的谋略，如“纵兵掳掠”和“利令智昏”。②武将下场的谋略，如两次“鸣金收兵”（配合重施故技）和“隔岸观火”（不推荐）；③特定将领，如卞氏和陈宫。本战术的关键是尽量使曹操上下场次数增加，因此玩家需要根据临战情况组合谋略和将领，以达到最大化，比如在曹操、陈宫、卞氏均在场的情况下使用“鸣金收兵”的效果就肯定比仅有曹操一人在场时使用的效果好许多，具体需要玩家自己体会。

C.弱点

本战术既然以曹操为核心，那么其弱点就在于曹操被置入墓地了，现阶段针对曹操流的最好战术就是下期将会介绍到的曹仁主将流，张秀和贾诩发动的事件“宛城之战”，由于曹操流不带任何“控场型”的谋略，所以对方曹仁可以大胆放置成为主将，甚至配合丧心石直接点杀曹操，同时张秀的兵权条件是1步1骑，其上场也很容易，只要上场成功，曹操就基本悲剧了，因为现阶段“替代型”谋略均为缓速谋略，因此对方在曹仁或张秀上场使用“无计可施”之后，曹操就基本注定进入墓地，这也意味着本战术的失败。

3.骑将流一（步弓骑三系）

A.牌组





步骑流是着眼于中后期的战术，兵权搭配为7骑、2步、1-2弓，如果能确定对方没有曹操，则直接带1弓。将领要带上5个无兵权的将领，锅巴通常的搭配是5个进攻性将领，胡车儿（1步兵），1个2步兵兵权将领，如刘备，2个3兵权将领，朱儁和李傕，剩下的带上颜良、文丑、夏侯惇、华雄、张颌、太史慈、马腾、纪灵、张飞、赵云。

谋略方面可以带上主要的延缓型谋略，如“免战”、“大雾迷天”和“息事宁人”等谋略。宝物方面带上进攻型的宝物即可。牌组控制在40张左右。





B.战术

由于是打中后期的战术，因此前期防守很重要，骑将流战术有两个核心——“因敌而动”和“换兵权”。所谓“因敌而动”就是敌不动我不动，如果对方打前期，有很多无兵权的进攻型将领的话，只要对方不上场，我们手上的无兵权将领也不上场，对方上场，我们就用无兵权的将领去对死。如果对方稍微卡将，我们就大胆用手上无兵权的将领换置兵权，因为骑兵兵权很多，因此换权主要换步兵和弓兵。前期防守住对方111速攻后，中前期可以利用朱儁和李傕等高防将领抵挡对方2攻的将领。如果对方没有武将，则仍然坚持敌不动我不动，手上低攻将领一够三张，就换兵权，进入中期之后，该战术如果实现了场上兵权为1步、1弓、3骑的配置，则胜算就很大了，因为已经符合了所有331的将领的上场需求，因此可以大胆进攻。如果自己前期卡将，则要配合谋略尽量消耗对方武将，以此实现防守和囤积兵权的目的。

C.弱点

没有谋士，因此不敢大胆下主将，整体后期的攻击输出还是有限，并且采取换兵权的方法来满足兵权条件，手牌消耗量大。遇到猥琐流和CC流就只能悲剧了！

贪睡猫：我们锅巴掌柜的战术精髓可还有没传授完，更多精彩的讲解将在下一期登场，喜欢《三国智》的同学敬请留意。

了解最新《三国智》资讯　邀约同城牌友激战

三国智卡牌官方站 http://www.sanguocard.com

这里便是集换式卡牌《三国智》的官方网站，各位对《三国智》感兴趣的朋友可以在这里了解制作人的最新信息、欣赏卡牌原画以及购买更新最强的新卡牌。而《电脑游戏攻略》也会和《三国智》官方持续合作，将最有用的信息带给各位读者。

信睡猫 得卡牌　六一儿童节夺卡任务



现在只要收集5月份上下两期电攻的回函卡同时寄到电攻编辑部，即可参加电攻“儿童节夺卡任务”。参加的此任务的读者将有可能得到某猫送出的三国智初始包以及三国智补充包，具体内容详见本期玩家交流。



电攻百科：现代人的学习、工作压力大，生活枯燥单调。而成人智力玩具以其或简单或复杂的设计，很容易就让人爱不释手，在嘻嘻哈哈中释放压力、缓解疲劳、调节情绪，可以说是身边的心理医生。



从娱乐到博弈

有感于《三国杀》的竞技化之路

随着众人端起手中的香槟一饮而尽，“三国杀3V3上海地区官方首战赛”圆满落下了帷幕。Hello Kitty战队最终力克群雄，摘下了王者的桂冠。

笔者有幸旁观了从八强到冠军的历程，感触颇深，最深刻的莫过于“老虎不发威，你当我是Hello Kitty”这句话是不对的……好吧，请大家放下诸葛连弩，玩笑归玩笑，回归正题。实际上，整个比赛确实给我留下了深刻的印象，方方面面都体现了“专业”二字，令人记忆犹新。

以下文字，便是我两天以来的所见所闻，以及由此引发的所思所想。



酒，不是可以增加伤害的那个……



万箭齐发：锁定冠军王座

《三国杀》是如今玩家数量最多的桌游，上海又是目前桌游氛围最好的城市，两方面的天作之合促成了“三国杀3V3上海地区官方首战赛”的顺利进行。172支队伍，516名选手，长达3个月的角逐，为了1个目标——本次比赛规模之盛大、影响之广泛都是前所未有的。

一款游戏要想从小众的娱乐升级为大众的竞技，牢固稳定的群众基础是首要前提。作为新兴的休闲形式，近两年来“桌游”一词从陌生的字眼变成热门的话题，迅速走进了人们的生活。凭借灵活的形式、欢乐的氛围、缜密的机制和熟悉的题材，当前最受国内玩家欢迎的桌游非《三国杀》莫属。一种种扑朔迷离的身份，一个个才华横溢的角色，一张张千变万化的卡牌，演绎了一场场穿越时空的“三国演义”。《三国杀》的受众程度比起当年的“杀人游戏”有过之而无不及，它甚至吸引了盛大的投资，在网络游戏的疆土开辟了第二战场。

高涨的人气是立足之本，玩家多了，自然产生一决高下的渴求。游卡从2008年开始就举办了名为“王者之战”的官方赛事，满足玩家的需求。经过两年的摸索与磨合，3V3正式走上前台。

无中生有：3V3的前生今世

3V3是游卡设计的游戏形式，它的最大特点是去除了“身份猜测”的元素，你不用再去为了隐藏自己的身份高唱《Poker Face》，或者为了判断别人的身份钻研《Lie to me》，玩家的焦点只有一个：PK。

可以说3V3就是为了竞技而生的，纵观所有称得上“竞技”的项目，谁是队友谁是对手在比赛之前一目了然（中国足球除外，除非你事先知道别人的下注情况），尽可能降低了随机性和意外性，从而使得结果更为真实的反映选手的实力。

3V3的每支队伍由三人组成，主帅坐镇中央，前锋一左一右分列阵前。游戏的目的十分简单：保全己方的主帅，消灭对方的主帅。除了考验选手对于卡牌的理解、对于局面的掌控、对于规则的应用和对于敌我的分析，它还尤为强调了配合的重要性。3V3的全程禁止任何交流，团队的每个成员能否心往一处想劲往一处使，全靠平时修炼的信任与默契。正所谓“此时无声胜有声”，当伙伴之间心有灵犀的打出水银泻地一般的COMBO，那种感觉着实妙不可言。

另外与前锋相比，主帅的作用侧重于运筹帷幄的军师：无论是出场人物的选择，还

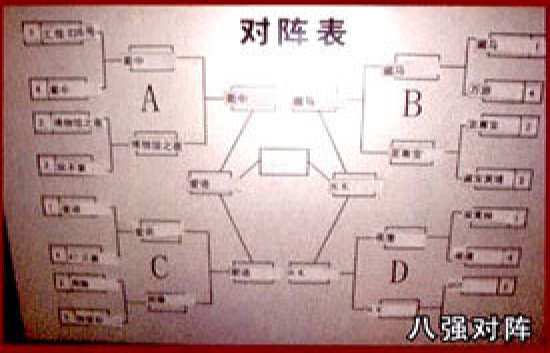


总奖金高达12000元

电玫百科：益智类玩具也是我们的头脑健身器，经常手脑并用可以激活更多的脑细胞，让人更聪明。成人玩具包含了数学、化学、物理学等各门学科的知识，人们在手与脑的配合中能够让大脑和身体一同运动起来。

是行动顺序的安排，全部由主帅一手安排，前锋必须绝对服从。因此3V3要求临场发挥和先期准备“一个都不能少”，每个选手都必须处理好个人与集体的关系，战略深度立刻提升了档次。

3V3的从无到有，诞生的过程漫长而又曲折，但是一切努力和付出都是值得的，它为《三国杀》赋予了全新的玩法。



八强对阵

无懈可击：规则与执行

我曾经参加、报道、组织了不少大大小小的桌游比赛，也亲眼看到一些不愉快事情的发生。因为游戏的所有操作都是由人来进行，没有电子设备的辅助，所以意外在所难免。若在平时，抓牌的时候不小心多出来一张，大家也不会计较，可是如果身处激烈紧张的比赛，焦灼的局势让周围的空气都要燃烧起来，无心的失误往往成为冲突的导火索。

在我看来，若想尽量减少此类纠纷，一在于规则的制定，二在于规则的执行，说得夸张点，即：有法可依，有法必依，执法必严，违法必究——《三国杀的》3V3能否做到？这也是我特别关心的问题。

于是，我开始了两天的观察：

我看到了游卡为每一桌配备了两位裁判，一人主持，一人辅助。

我看到了卡牌的操作均由裁判进行，即使刘谦来了恐怕也无法掉包。

我看到了选手以统一格式的语言宣布自己的下一步动作，庄重而又严肃。

我看到了用来记录战况的专用表格，白纸黑字，铁证如山。

……

我无法尽述我的直观体会，当然，我也看到了若干有待改进的地方，不过，以上一幕幕景象交织在一起，足够打消我的疑虑。


裁判是不是有点“荷官”的神韵？

铁索连环：竞技的潮流

“三国杀3V3上海地区官方首战赛”结束了，它的影响却犹如徐徐转动的齿轮，引发了一系列的连锁反应：

八强战队受邀参加“王者之战”的全国总决赛，届时各路高手济济一堂，我们完全有理由对这个最高级别的盛典充满期待。

本次比赛没有使用“军争篇”和“火”系列，就已然相当精彩，说明3V3的形式潜力巨大，通过合理有序的扩充，未来的战事将更加扣人心弦。

老牌数字电视频道“游戏风云”全程录制了关键场次，并且配合了专业的现场解说，这是桌游比赛首次登上屏幕，意义深远。

越来越多的有识之士从中意识到，桌游确实可以做成竞技。不难预见，从民间的组织到官方的举办，桌游与竞技的结合之势令人看好。

总之，我们才刚刚上路。


解说进行时

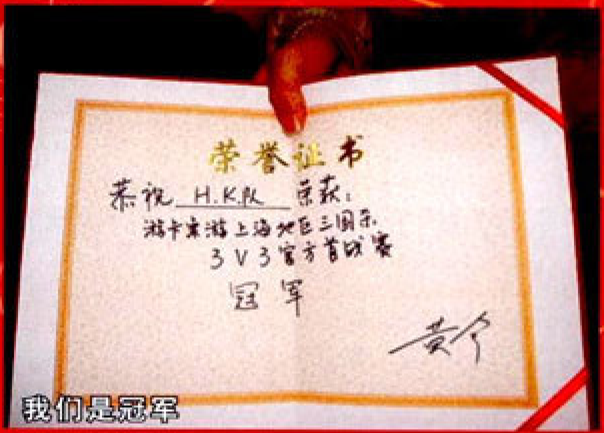
五谷丰登：开创共赢格局

我想起了前不久发生的一件事情：某桌游QQ群，大家的话题不知不觉聊到了《三国杀》，结果立刻有人嗤之以鼻，一口一个“山寨”，仿佛深仇大恨一般。于是我说：“既然你如此痛恨‘山寨’，索性别用QQ了。这东西以前也没少被骂，但是如今，腾讯已经将ICQ列在了收购的名单。”

个人认为，借鉴、融合、成长——这是任何领域都存在的正常现象，比如暴雪把XBOX的成就系统直接移植到了《魔兽世界》，微软照样情绪稳定。时值今日，“山寨”一词指代的应该是具有欺骗性质的恶劣抄袭，而不是一顶随便乱扣的帽子。

如果你是《三国杀》的爱好者，请不要否认它脱胎于《BANG！》的事实；如果你是《三国杀》的反对者，也请不要否定它长江后浪推前浪的趋势。尤其在国产桌游刚刚萌芽的2010年，真正对这个行业有所帮助的是客观的建议和公正的评判，而不是被有色眼镜扭曲的目光。

其实，即便某些观点无法调和，也不妨碍我们拥有“同一个梦想”：从“中国制造”走向“中国创造”。



我们是冠军

桃园结义：相聚在桌游

有人问我，桌游到底好玩在哪里？

坦率地讲，我也没法一下子总结出来，不过我愿意和你分享一下我接触桌游以来的变化：

从前，每当我退出游戏、关掉电脑，心中常常泛起阵阵的失落。

现在，我的业余生活多了一项充实健康的内容。

从前，我见到陌生人不知道说些什么，尴尬不已。

现在，我算不上侃侃而谈，可是起码感觉自在了不少。

从前，我在休息日是个窝在沙发里的土豆。

现在，我深情的呼唤各位早日脱宅。

从前，我在上海生活九年了，居然不认识金茂大厦。

现在，我发现原来上海是个挺好玩的地方。

诸如此类，不一而足。

那么，你是否愿意加入CHANGE的行列呢？

这是游戏，就看你怎么玩。


史上最爽的《三国杀》教练

电攻彩信

让你第一时间了解最新的游戏资讯

业务的详细操作流程

具体指令说明：

定制指令发dg到1062399800903

退订指令发td到1062399800903

使用方法：

- 上海联通用户发送dg到1062399800903订购游戏攻略业务
- 收到二次确认短信，回复“Y”成功订购游戏攻略业务
- 每天按约定时间下发彩信
- 发送td到1062399800903成功退订游戏攻略业务

月度人物

河南·白豫龙

我本对游戏没有多大兴趣，但在认识的一位“游戏疯子”的诱惑下也渐渐对游戏产生兴趣。来评论下这位同学：狂热的电攻迷、游戏疯子，经常在班里大侃网游、最近又迷上开心农场（我觉得既弱智，又无聊又浪费时间），经常在夜深人静时，演绎他的疯狂，第二天看着他的熊猫眼，我都犯困，然而这位同学却依然精力旺盛又遨游在雪白的试卷中（真想暴打他一顿，为什么他有那么多的精力。）

sky：送你一首唐伯虎的诗：别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿，不见五陵豪杰墓，无花无酒锄作田。有人喜欢游戏人间，有人沉迷争名夺利，不管怎么活，都不用太在意别人的看法，更不必批评别人的生活态度，看事物不能单看表面，只要不是无恶不做、奸淫掳掠，都无权说别人活的不对。

湖南·小夜

信月月，看网游

信SKY，看电影

信苍蓝，看单机

信大叔，看星际

信夜猫，玩DOTA

信睡猫，得卡牌

信兔子，答问题

信朱朱，得奖品

信肥龙，看电攻

信电攻，知攻略。

PS：请问能不能告诉我你们的QQ群啊，我去加都不允许加。另外，真的很高兴得奖。

苍蓝：朱朱姐的QQ群是开一个满一个啊，这也是没有办法的事……回函参与的读者都是有机会得奖的，请加油继续参与。

达人回帖

Q 我是看了介绍才初次开始接触《骑马与砍杀》这样类型的游戏的，不过老实说自由度有点高，反而不知道该怎么做了，有没有什么初期敛财和发展的手段。要博派方法哦，小弟不怎么喜欢修改。

A 贪睡猫

一开始选完职业，到属性的时候把掠夺加2-3以上如果出生点是库吉。随便到村庄征兵都是骑兵也有步兵（防被强盗打劫）有几个兵后建议到邻国偷牛一次能偷3-8头杀完有牛肉。如果还想继续偷的话可以继续，不过隔夜的牛肉掉价。不要到出生国偷，会被追杀。

等偷到了杀完就去城堡卖能赚几千反复几次后有本钱去酒馆雇骑士或重甲兵雇玩后出去就可以开始打劫商队拉（建议铁骑要5个以上）商队一般都是穿皮的骑兵20-30人好有点杂兵不过你有铁骑很快就能消灭。打劫商队一次能赚2000-4000再反复几次后把杂兵都解雇就留骑射重骑和铁甲步兵人数有30以上，邪恶的你就可以开始去村庄烧杀抢掠了。

Q 《战锤40K战争黎明2 混沌崛起》中，新出现的那个混沌值究竟是什么意思啊？有什么用？

A 贪睡猫

混沌值是本次资料片新推出的概念，和以往游戏中的善恶值有些相像。在游戏中遭遇某些事件，或者装备某些物品后会提升混沌值，而混沌值的计量可以看作是另一条特殊的技能树，你在混沌值不断提升后你可以改变或者获得新的技能，混沌的技能分为两种一种是每个小队自己的技能，一种是“总技能”是在地图上随时可以使用的群体性技能。混沌技能通常强大而且充满攻击性，同时也会影响游戏结局。在得到一些混沌后想要继续提升获得减少混沌值都不是一件容易的事情，但是最好还是认清楚一条路线后走到底，因为“墙头草”在本次资料片中的结局实在不怎么样。

混沌崛起的五种结局：

1、Epic Victory!

纯洁无暇。 提升为第四连指挥官，和安杰罗斯一起讨伐团长去了。

2、Campaign Victory!

堕落但是总的来说还是纯洁的。没有升职，跟着安杰罗斯讨伐团长。

3、Pyrrhic Victory

堕落了但是还有的救。无法参加团长的讨伐，带着弟兄开始百年征讨赎罪。

4、Executed for Heresy

被安杰罗斯一锤子给砸死了，无畏为你守灵一个世纪。

5、Fallen to Chaos

投奔混沌势力去了。

结局主要是看指挥官（主角）的堕落值，0、1-7、8-15、16-23、24代表五种结局。

肥羊：接着上期的话题，继续谈谈美图画画这个软件，这次摇头娃娃之变身成为经典动漫人物，动漫的世界层出不穷，让很多动漫人物给我们留下了深刻的印象，如华丽的美少女战士，热血的火影忍者、海贼王、七龙珠等。从小我们就幻想变成里面的人物，和伙伴们一起保护世界的和平，现在用摇头娃娃功能，变身成为经典的动漫人物吧。



黑镜头



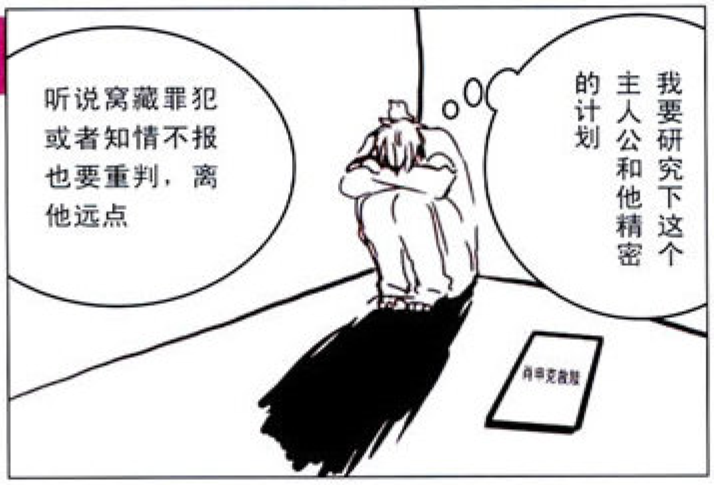
这一幕是2010年春酒上出现的一幕，大家一定质疑，为什么在现在这么一个文明的社会里，会有这种非人的待遇和刑罚，一定在为sky的悲惨遭遇而黯然神伤，感叹“红颜”薄命，其实大家都误会了，这是一种意境极高的行为艺术，整个动作自然洒脱，刚劲有力，表演者更是入木三分、惟妙惟肖，极力去想要表现人们生活中最常用的一个姿势——坐马桶，好吧，我承认，我表演的是个马桶。（sky哭了）

 忠实读者：祝电攻越办越成[illegible]不到了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：biwz888888

编辑部故事

肥龙“犯事”



最近发现肥龙一直躲在一个小角落里做着一些见不得人的事情，有一天sky实在忍不住扒开他那熊一般的身体，看看那粗壮的身影背后“丑陋”的嘴脸，居然发现他在……

sky：“肥龙你居然在看书？”

肥龙：“废话，我可是纯种读书人好不好。”

sky：“估计在看什么少儿不宜的低俗书刊。”二话没说sky一把抢过肥龙手中的书。

“《肖申克救赎》？”sky惊呼。（注解：本书讲述关于某强人在监狱卧薪尝胆成功越狱的经历。）

“高级吧，我要研究下这个主人公和他精密的计划。”说完肥龙拿回书又恢复到蹲墙角的状态。

众人听完这话都在窃窃私语：

“难道肥龙犯了什么事，要进去了？”

“听说窝藏罪犯或者知情不报也要重判。”

“不如……我们……”说着说着，所有人都离肥龙十丈远，有些还拿起了电话……

君子报仇



某日晚上，编辑部众人照常准备挑战现阶段《魔兽世界》最强Boss——巫妖王，可信誓旦旦的我们却一次又一次的倒在了一群小怪面前，时间久了大家都有点急火攻心，脾气都开始暴躁起来。

第一个发难的就是sky，针对的就是负责引怪的肥龙：“肥龙你没睡醒啊，做了那么多年猎人，引得什么怪？”

肥龙这次异常的忍耐，一句话没说。继续跑上去引下一波小怪，这时sky继续骂着：“你一堆一堆引可以吗？一次引那么多我们不死才怪。”

肥龙摆好姿势，拉好弓箭，准备射击。（sky依然再骂）

只听“嗖”的一声，肥龙很销魂的把“误导”给了sky，只见一群怪朝sky走去。（注解：误导：《魔兽世界》里猎人的一种引怪技能，通俗点说就是想让怪打谁，就把误导给谁。）

预感“挺准”



sky：“我预感打这一个怪会掉装备。”

肥羊：“已经打了那么多个怪了，我已经绝望了。”

sky：“相信我。”

肥羊：“不出装备，你请客。出了我请客”

sky：“成交。”

……突然“粗糙的灰色长剑”掉了出来。sky犹豫片刻说：“你看掉装备了吧。快请客！”

肥羊：“这也算？”

sky：“什么啊，垃圾装备就不是装备了，一分钱也是钱，耍赖不认账啊？”

我题你说

本期话题

游戏动漫中你最为向往的特殊技能是什么？

不管是游戏里还是动漫中，到处都充斥着“超人”和“超能力”，我们从小就是在这种神话般的氛围中成长，虽然理智告诉我们这是骗小孩子的，但依然义无反顾的去推崇和模仿，就好像从来本无“鬼”，世人皆惧之，是同一个道理。这次我们来聊聊游戏动漫中你最为向往的特殊技能是什么？如果一旦拥有你想用来做什么？



变成超级赛亚人是sky最向往的

四月上话题

愚人节的愚人和被愚事

一楼 湖南长沙宁乡·陈杰

先去商店买一包夹心饼干，然后把夹心吃掉涂上白色的牙膏。放在寝室的床上。然后耐心等待，晚自习过后一群室友上钩。然后室友们在班上“人肉搜索”，谁买了这类饼干之类的。最后……我被一群人排队抽……好惨！

二楼 河南省商丘市·王潜

愚人节那天告诉我同学：“今天《神魔大陆》又发号了。”

我同学听后一脸欣喜，竟然放学后逃出校门，直奔网吧。结果可想而知。看着官网上依旧是无任何发号活动。他愤怒无比！回来的时候被班主任逮了个正着，被罚拖地板。

三楼 浙江省丽水市·吴泽鹏

愚人节那天我正好在看电攻，一亩三分地看得我兴奋死了。《星际2》上市时间等等。赶紧写纸条传给班级里的一众玩家，然后下课后一帮人过来问，我还翻电攻给他们看。他们也兴奋得向外宣传，不一会全年级都知道了。然后第二节课，我终于翻到了第三页……

现在想想我还能活着写回函，真是奇迹啊。

苍蓝：这是如何的八卦力量啊！

三楼 河南省焦作市·赵章贻

这两年愚人节都没什么意思，不过今年老师让我给他叫人。都没人去，最后全被老师批了。

陈琦炜：刚买了仙狐2，到手才发现需要上网，我家根本没有网线，郁闷中，真不知道现在的单机到底怎么了，希望《古剑奇谭》和《仙剑5》不要这样。

电攻侦探社

案件经过

爱丽丝的尸体躺在公寓的停车场，旁边是她的红色轿车。她在晚上8点钟遭人谋杀，也就是她预定到达剧院音乐会演出前的15分钟左右。

凶手共射击两次。第一颗子弹穿过她的右大腿，在她紫色的短裙上留下了一大片血迹。第二颗致命的子弹射中她的心脏，在她的白衬衫上留下了血迹。轿车里放着爱丽丝小姐的大提琴。

警方听取三个人的证词。

发现尸体的房东太太说，爱丽丝决定参加音乐会，但并不演出，因为有一位过分热情追求她的人困扰着她，他就是同为管弦乐团一员的装甲兔。一星期以来，爱丽丝都没有练习大提琴，或者说没有从车中取出大提琴。

装甲兔坚称，他和爱丽丝已经言归于好，爱丽丝也说她要演出；并且要在晚上8点10分去接他，然后像往常一样一起坐车到剧院。但是他却没有等到她。

指挥艺卓说，管弦乐团的女性成员穿紫色裙子和白衬衫，而男性成员则穿白色西装上衣和黑色裤子，至于款式方面，则没有硬性规定。管弦乐团的成员都是在家中穿好衣服。他又说，爱丽丝无疑不用练习就能够有很好的演出，因为音乐会是重复性的节目。

案件关系图

电攻

问题：

1.你认为谁在撒谎。

2.为什么？

关系暧昧

耍大牌

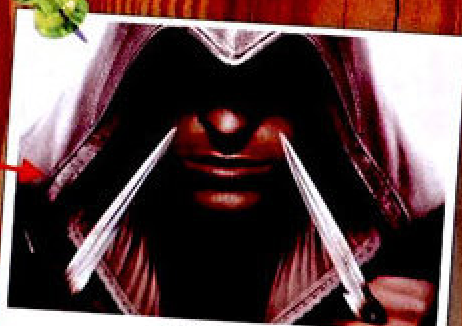
练琴扰民



被害

爱丽丝

大提琴家，在传说中的音乐大学“梦游仙境”里深造后成为了一个十分出色的音乐家。曾带给了人们多场精彩的演出。



艺卓

由于长年身处意大利，所以文化方面的经验比较丰富。最终获得机会进入乐团担任指挥工作。不过他身边却经常发生命案，最近就经历了朋友凯恩被害的事件。

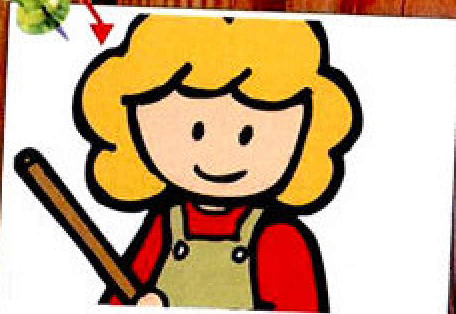
嫌疑：经常为爱丽丝耍大牌而头疼不已。



装甲兔

因为和爱丽丝在梦境中见到的兔子是一个种族，所以和爱丽丝十分投缘并产生了暧昧关系。是这次事件的主要嫌疑人。

嫌疑：该怀疑的地方房东太太都说了。



房东太太

标注的房东太太，中年大妈。除了收房租外竟然还有代交水电煤气费的业务。

嫌疑：虽然爱丽丝在租房时承诺会安静，但却经常在半夜练琴。为此房东太太曾在背后抱怨过。

线索一





演出服：紫色裙子和白衬衫

线索二



时间：8点10分这个说法是不是真的？

线索三

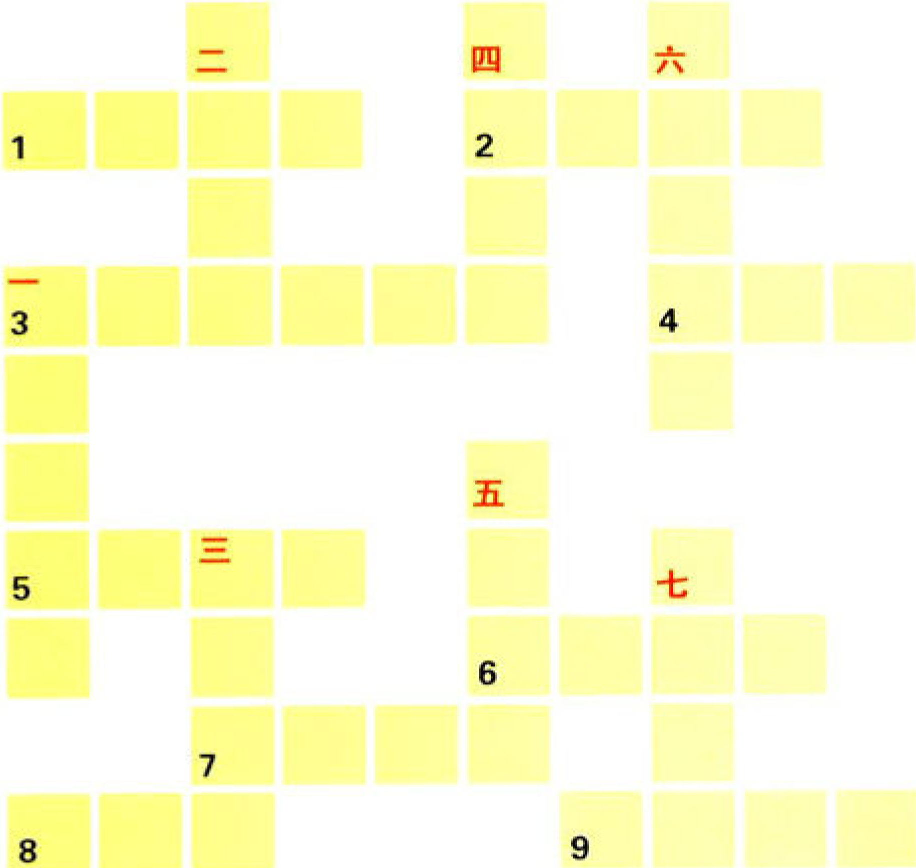


血迹：无论在什么凶杀案中，血迹都能带给大家很多线索哦。

上期答案：送奶工

送报纸的不知道凯恩已经死了，所以每天继续送报纸，而家里的牛奶却断了许多天，说明送奶工已经知道凯恩已死。

电攻填字



注：填字答案可以写在回函卡上一并寄回编辑部，答对均有奖。

横向

1. 电攻的经典栏目之一，讲述游戏的文化和底蕴。
2. 让全世界为之瞩目的独立游戏，游戏中玩家将利用各种时间规律来揭开谜题，贪睡猫的最爱。
3. 电脑游戏玩家最喜欢的一本杂志，我真的没有在自夸。
4. 暴雪曾经在游戏《暗黑破坏神Ⅱ》中创造的经典系统。
5. 1993年推出的建造模拟游戏，本次专题中也会提及。
6. 你穿越到《魔兽世界》中，被划分的怪物类别。
7. 《魔兽世界》里德鲁伊的非战斗复活技能。
8. 能够让汽车变成机器人的好东西。
9. 模拟游戏，让你体会经营一家铁路公司的酸甜苦辣。

纵向

一. 玩家可以扮演好莱坞导演来称霸全球的电影王国的模拟游戏。
二. 电攻介绍怀旧游戏的经典栏目之一，现在偶有出现，最近一期介绍的是《轩辕剑》。
三. 讲述军方想要利用变异的昆虫和寄生虫进行“PProject G.I.Ants”计划的冒险游戏，和达尔文无关。
四. 游戏类型的一种，早期的代表作为《沙丘Ⅱ》。
五. EA发售的人生体验游戏，拥有极多的资料片，本期“新作快报”中有提及。
六. 造成轰动的第一人称射击游戏，和劲敌《雷神之锤Ⅲ》的发行时间只差十天。
七. 讲述四个人类屠杀僵尸的游戏。

儿童节夺卡任务

夺卡率100%

现在只要收集5月份上下两期电攻的回函卡同时寄到电攻编辑部，即可参加电攻“儿童节夺卡任务”。参加的此任务 的读者会随机得到由睡猫派送的①魔兽卡牌初始包一包；②魔兽卡牌补充包2包；③三国智起始包一包；④三国智补 充包两包；只要参与任务，必然得到奖品！（之前那位来信想要魔兽卡牌战士初始包的同学可以找某猫私聊……）。

备注：之前短信平台瘫痪，有些卡牌得奖的同学没法收到某猫的获奖信息，近期平台修复后某猫会补寄奖品的。









卡牌英雄传 典藏版

用一张点卡的钱
收集一个世界的英雄

4月5日隆重发布，限量典藏版5000套，欲购速从！

零售价48元 全国各大书报亭均有出售

邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界-卡牌英雄传》典藏版。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

网上购买地址：shop33860899.taobao.com

⚠注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信